

Édition 2 - 1990

Numéro 5

GAME BOY

Les jeux vidéos du futur

ROBOCOP

Ou la police du futur

COUP D'OEIL FURTIF

Les succès NES du futur

TRUCS & ASTUCES

Pour nos futurs héros





MAXI REVUE GAME BOY 10 PAGES!!

Faites Votre Sélection!

Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le SYSTEME NINTENDO.

SERIES AVENTURES

- Fester's Quest™
- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Zelda II -The Adventure of Link™

SERIES D'ACTION

- **Adventures of Lolo....New**
- Airwolf
- Balloon Fight™
- Batman
- **Bionic Commando™....New**
- **Bubble Bobble™....New**
- Clu Clu Land™
- Cobra Triangle™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- Skate or Die
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tetris
- Tiger Heli™
- Urban Champion™
- Wizards & Warriors™
- Spy vs Spy™

SERIES PROGRAMMABLES

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIES SPORT

- Baseball
- **Blades of Steel™....New**
- Double Dribble™
- Golf
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- 10-Yard Fight ™(American Football)

Faites Votre Sélection! GAME BOY

GAME PAK

- Alleyway™
- Golf
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis
- Qix™

A VENIR

- Pinball - Revenge of the Gator
- Wizards & Warriors™
- Balloon Kid
- Kwirk

SERIES ARCADE

- Castlevania™
- **Double Dragon II....New**
- Donkey Kong™
- Donkey Kong Jr™
- Donkey Kong 3™
- Ghosts & Goblins™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Mario Bros.™
- Popeye™
- Rush 'N Attack™
- Rygar™
- Section Z™
- Solomon's Key™
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

SERIES PISTOLETS

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

A VENIR

Robocop™	Nov./Dec.
Silent Service	Nov./Dec.
Black Manta	December
Faxanadu	December
World Wrestling™	December
Double Dragon 1	Winter
Paperboy™	Winter
Probotector	Winter

Club Nintendo
BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE



LA LETTRE DE SUPER MARIO

SOMMAIRE

Le bureau est en pleine effervescence et l'activité est quasiment paralysée. La raison? Game Boy™ est arrivé jusqu'à nous, et la pause déjeuner risque de ne plus jamais être comme avant ! En plus de la rédaction de ce magazine, nous avons contracté la fièvre de "Tetris", réussi des birdies dans "Golf", pulvérisé nos adversaires au "Tennis" et secouru Daisy un nombre de fois inimaginable. Nous avons même dû consacrer dix pages complètes à la nouvelle console portable Nintendo pour y faire tenir toutes les informations !

L'un des aspects les plus géniaux du Game Boy est le cable Video Link qui permet de jouer à deux sur des jeux comme "Golf", "Tennis" et "Tetris". Ah, Tetris à deux, un vrai régal, même si je n'ai pas encore réussi à battre Luigi (celui-là, il n'arrête pas une seule seconde de jouer !).

Malgré nos dix pages spéciales Game Boy, nous n'avons pas laissé de côté le reste du magazine. Nous vous présentons quatre nouveaux jeux, dont le grand succès des jeux d'arcade, "Bionic Commando", et la superbe simulation de hockey sur glace de Konami, "Blades of Steel". Au programme encore : "Adventures of Lolo", "Bubble Bobble", mais aussi cinq nouveaux jeux dans la rubrique "Coup d'oeil furtif", enfin un nouveau profil Nintendo ET de nouveaux trucs et astuces précieux.

Bon, je pense que j'ai bien mérité quelques jours au vert après tout ce travail ! En parlant de vacances, nous avons de grands projets pour le numéro spécial de Noël, dont ... oh et puis après tout non, soyez patients!

Amusez-vous bien ...

Président	Super Mario
Editeurs	Mark Smith
	Catherine Chenuaud
Photographies	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing
	Nintendo Co., Ltd.
Imprimerie	Catalyst Publishing
	Angleterre
Bureau d'Edition	Club Nintendo
	B.P.14
	95311 Cergy-Pontoise
	Cedex, France
Téléphone (Fr)	16 (1) 34 64 77 55

BIONIC COMMANDO

MEMO DE MISSION
Pour : Bionic Commando 0127
De : Federation Commander 001

Les Forces Impériales essaient de perfectionner le plan Albatros, ce qui leur permettrait de contrôler toute la Galaxie.
Nous avons envoyé l'agent 0094, nom de code Super Joe, à leur Q G, mais avons perdu le contact. On le croit mort.
A vous d'infiltrer la base des Forces Impériales, de découvrir quel fut le sort de Super Joe, et d'empêcher l'ennemi de mettre son plan à exécution. Vous aurez une troupe de soutien pour vous mener à leur base et nous vous conseillons de rester en contact tout au long de votre mission. C'est tout, 0127.
Bonne chance.
FIN

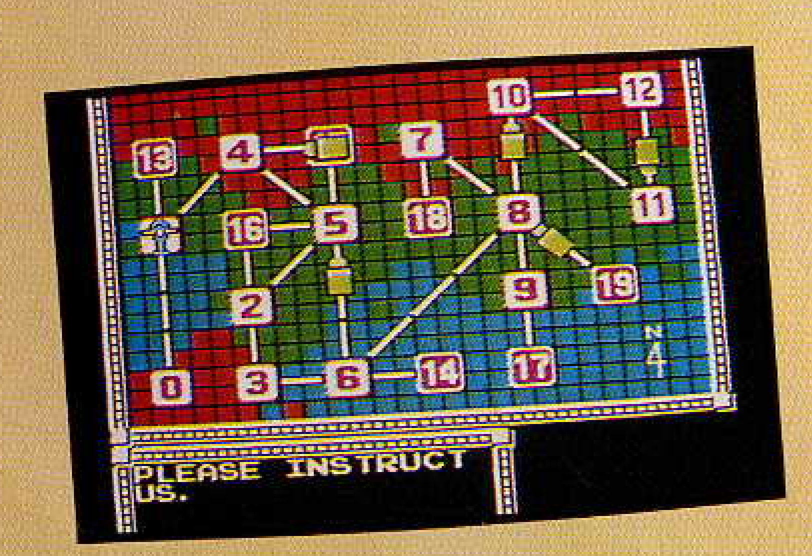
POUVOIRS ET OBJETS

Votre Bionic Commando débute avec un fusil normal ainsi qu'un bras bionique. Celui-ci vous permet de vous balancer de plate-forme en plate-forme, ou de grimper ou descendre. Vous aurez plus de chance de réussir en apprenant le plus tôt possible à diriger ce bras. Vous pouvez découvrir beaucoup d'armes et d'objets différents dans ce jeu : certains sont nécessaires pour pénétrer dans des zones. Assurez-vous de fouiller la base minutieusement - et de ne manquer AUCUN objet!



LE COMPLEXE DES FORCES IMPERIALES

Le complexe est composé de vingt zones. Un hélicoptère vous amène à chacune, mais soyez prudent - les camions ennemis se déplacent en même temps que vous, et si vos chemins se croisent, un autre héros de la Fédération manquera à l'appel! Vous pouvez les contourner (ex : "Ikari Warriors") mais à vos risques et périls!



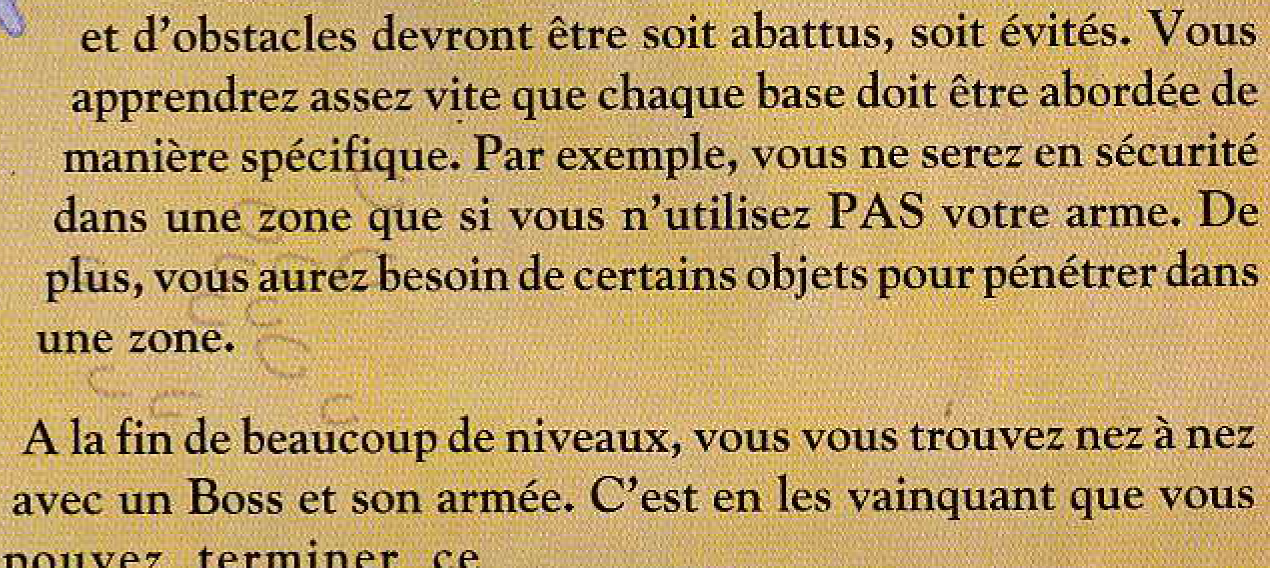


Une fois arrivé à destination, vous pouvez soit fouiller cette zone, soit vous faire transferér dans une autre...

A L'INTERIEUR DE LA BASE

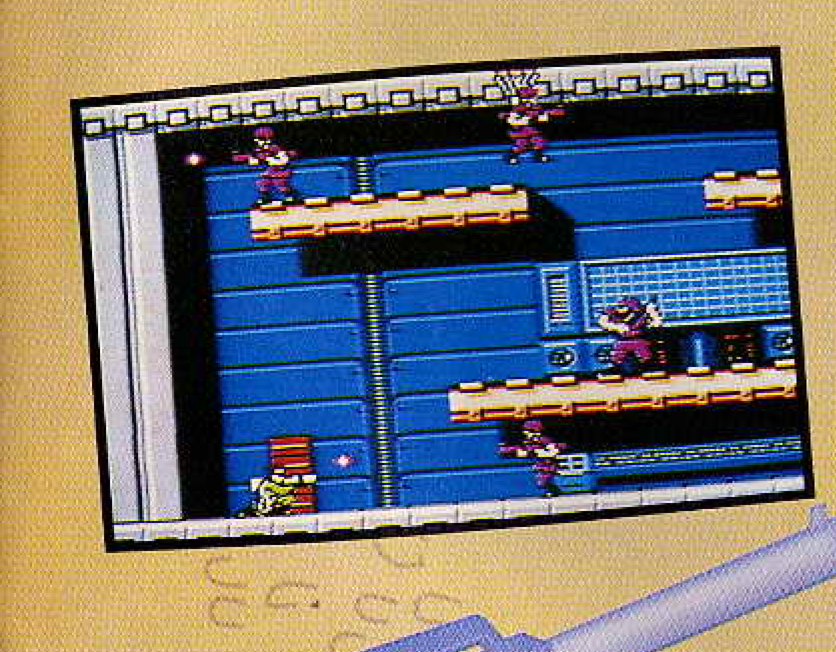


Bionic a atteint la première base. Jusqu'à présent, ses ordres sont de trouver Super Joe et de vaincre les Forces Impériales. Mais il doit concocter la meilleure approche et recueillir plus d'informations avant de foncer tête baissée. Il se fraie un chemin jusqu'à la salle des ordinateurs où il peut communiquer avec son escadron de soutien et trouver quelle direction prendre par la suite. Il peut aussi découvrir des indices essentiels en tapant dans le code de sécurité de l'ennemi...



Ca et là, dans chaque base, un certain nombre de gardes et d'obstacles devront être soit abattus, soit évités. Vous apprendrez assez vite que chaque base doit être abordée de manière spécifique. Par exemple, vous ne serez en sécurité dans une zone que si vous n'utilisez PAS votre arme. De plus, vous aurez besoin de certains objets pour pénétrer dans une zone.

A la fin de beaucoup de niveaux, vous vous trouvez nez à nez avec un Boss et son armée. C'est en les vainquant que vous pouvez terminer ce niveau et commencer le suivant.









Il y a une telle variété d'actions dans "Bionic Commando" que vous ne vous en lasserez pas de si tôt! Ce jeu prenant, amusant et plein de défis vous offre des manoeuvres excellentes et des énigmes de "mini-quête" à résoudre et maîtriser.



BLADES OF STEEL

Descendez dans l'arène du sport le plus violent des Etats-Unis, grâce au nouveau logiciel de Hockey sur Glace de Konami. Mesurez-vous aux meilleurs, et avec votre habileté innée, un jeu sans concession et un peu de chance, vous pouvez aller jusqu'aux Finales et brandir le Trophée des Championnats!

EQUIPES



Avant de toucher à votre crosse, pensez à choisir votre équipe. Chaque équipe est de force égale, quoique elles aient des aptitudes spécifiques dans un domaine précis. Etudiez-les bien et choisissez celle qui vous convient le mieux.

NEW YORK
Les New Yorkers sont bien équilibrés, sans force ni faiblesse caractéristique.

CHICAGO
Bien que possédant une vitesse excellente et une passe précise, Chicago est dénué d'un marqueur puissant.

LOS ANGELES
Ces types emploient la manière forte et sont les meilleurs pour parer.

MONTREAL
Un coup de platin prompt allié à des échappées dans les attaques en font l'une des meilleures équipes de Montréal.

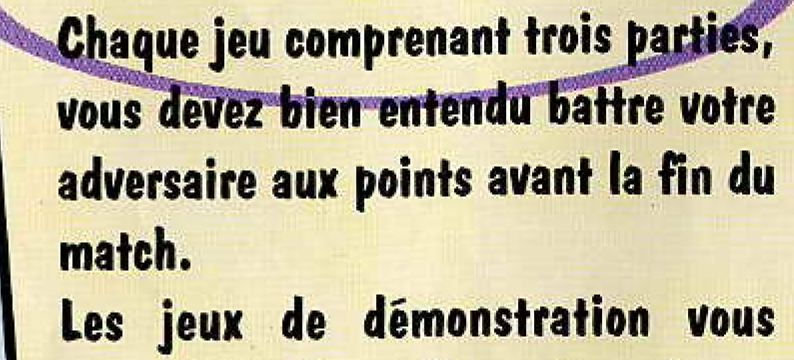
TORONTO
Bien que les gars de Toronto n'aient pas la meilleure défense, ce sont les as du tir et de la passe.

VANCOUVER
Attention les gardiens de but, essayez d'intercepter un de leurs essais magistraux et vous pouvez appeler le SAMU!

MINNESOTA
Un patinage habile et un tir précis en font une équipe trop coriace pour être ignorée.

LES CHAMPIONNATS

Vous aurez besoin d'exercer votre habileté dans des matches de démonstration avant de disputer le Tournoi proprement dit. Vous pouvez progresser dans les niveaux College, Junior ou Pro sans être catapulté, la tête la première dans l'arène professionnelle. Aussi, deux joueurs peuvent s'affronter dans un match de démonstration.



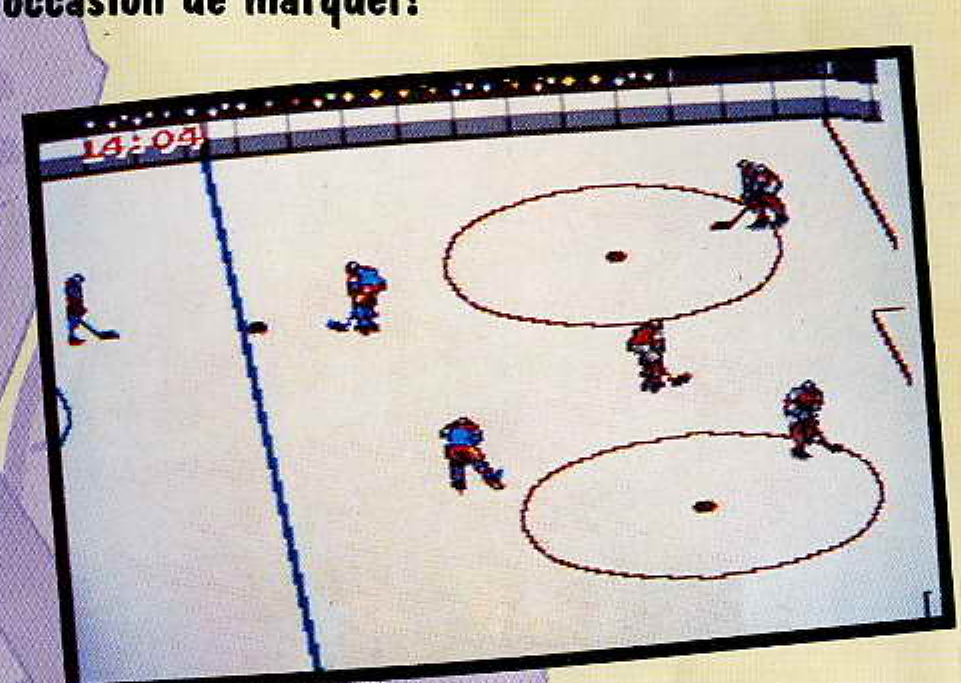
Chaque jeu comprenant trois parties, vous devez bien entendu battre votre adversaire aux points avant la fin du match.
Les jeux de démonstration vous permettent de mettre votre adresse en pratique, alors que le Tournoi procède par élimination. Gagnez trois jeux et le Trophée sera à vous.



HABILETE

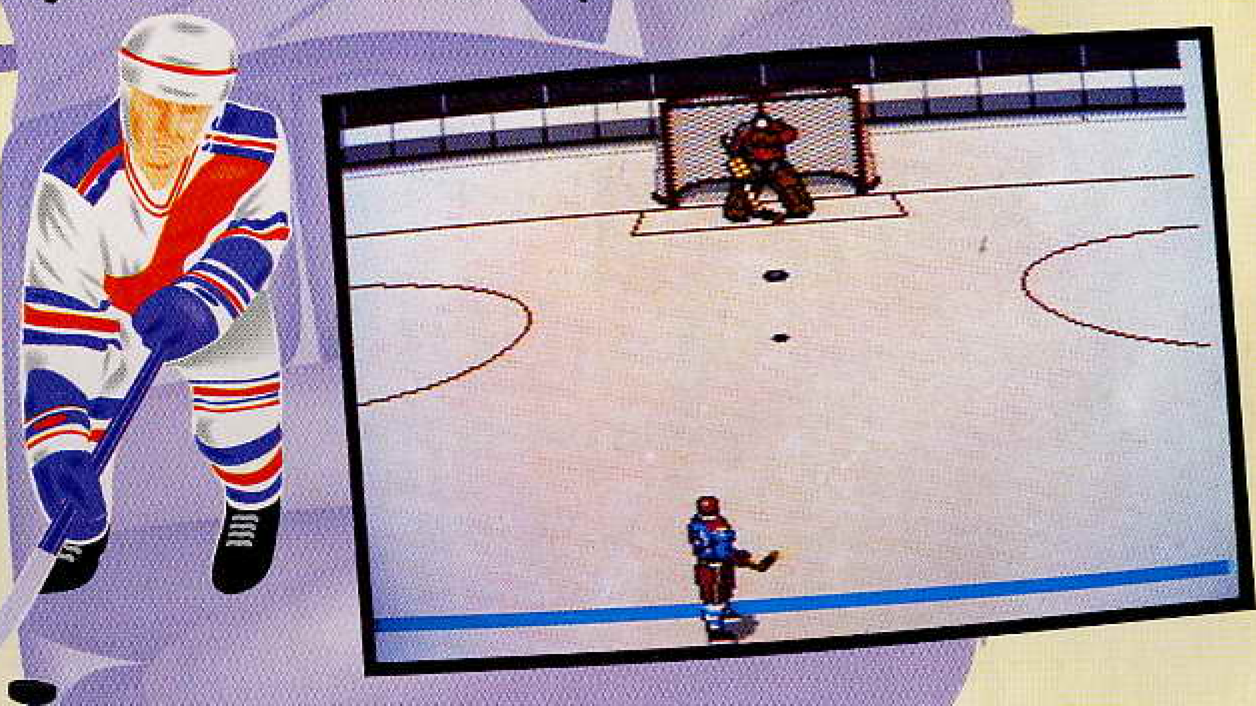
De prime abord, le Hockey sur glace a l'air d'un jeu où il faut assommer votre adversaire et faire rentrer le palet dans le filet. En fait, pour gagner il est nécessaire d'utiliser un certain nombre de techniques. Quand vous attaquez, faites passer le palet et cherchez la meilleure position pour tirer. Ne faites pas trop le malin, même sur votre terrain -une mauvaise passe que vos adversaires intercepteront et ils auront l'occasion de marquer!



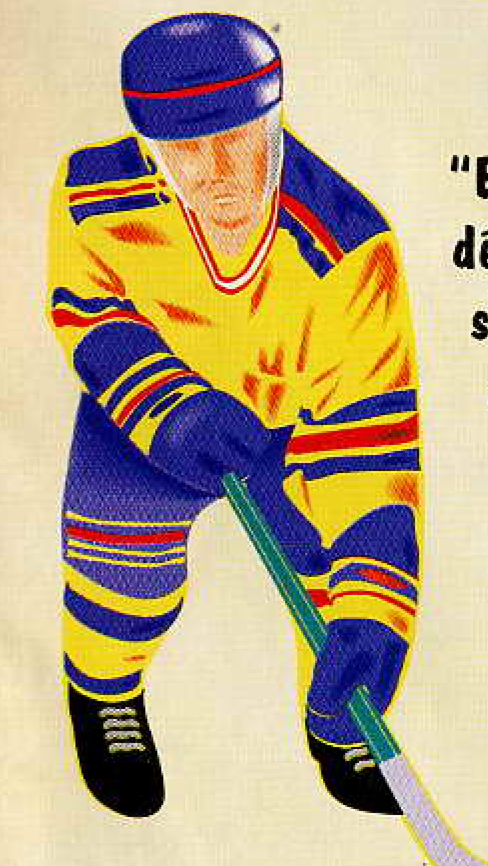


Avec la foule derrière vous qui vous encourage et hurle des conseils, vous vous sentez en pleine forme et capable de gagner. Mais ne soyez pas trop confiant -l'équipe adverse n'a pas l'intention de faire de la figuration ; elle fera tout pour vous battre! Il se peut que les esprits s'échauffent et qu'une bagarre s'ensuive. Pas question de vous dérober, alors enlevez vos gants et montrez leur à qui ils ont affaire!

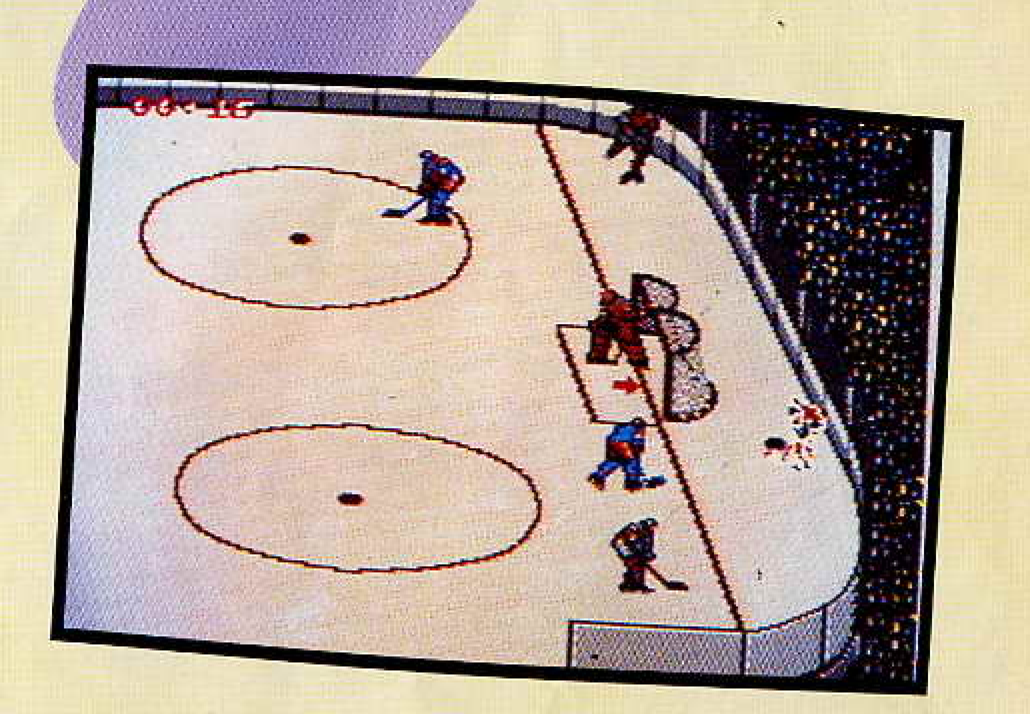


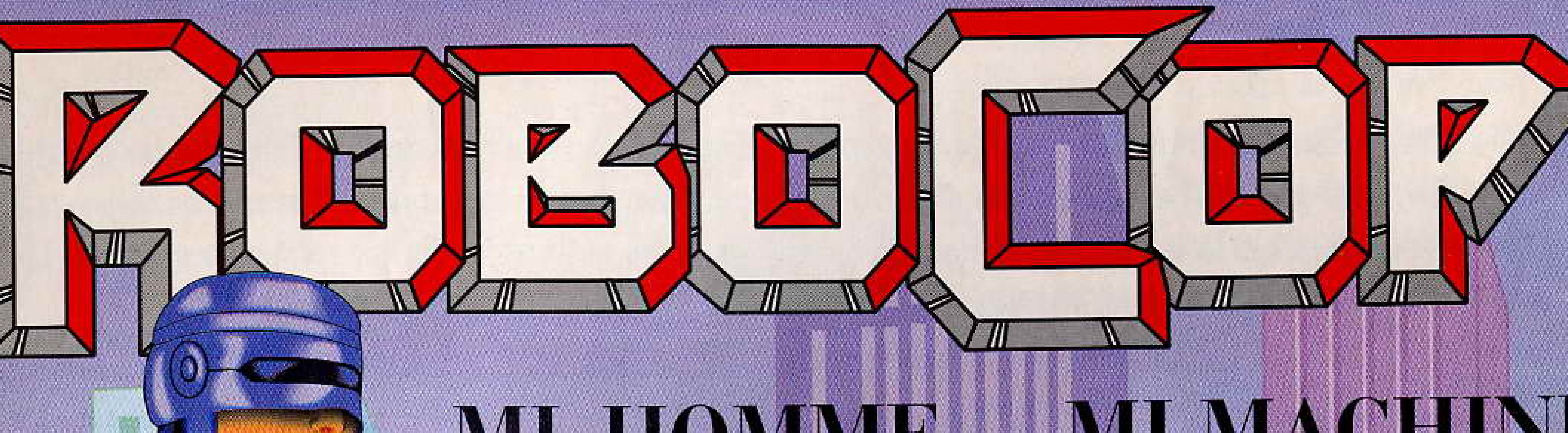


Entre chaque partie, vous pouvez vous relaxer et regarder des pubs pour les autres jeux vidéos de Konami sur les écrans géants. Vous avez même l'occasion de jouer à une mini version de Gradius!



"Blades of Steel" est un jeu rapide et déchaîné, de conception superbe, dont la simulation de Hockey sur glace est absolument prenante. Il faut un certain temps pour maîtriser toutes les techniques impliquées - diriger votre gardien de but, produire un tir parfait- Mais quel que soit votre niveau, vous allez adorer ce jeu!





MI-HOMME ... MI MACHINE ... FLIC A PLEIN TEMPS

La pagaille règne à Detroit, et la police a du pain sur la planche pour remettre de l'ordre dans les rues. Alors, devenez ROBOCOP, mis au point par la police pour ramener l'ordre et la loi dans la cité. Mais la corruption atteint également la police, ce qui menace non seulement l'administration mais toute la ville de Detroit. Robocop sera-t-il capable de découvrir seul le danger, ou sera-t-il empêché par pis?





ROBOCOP!

C'est une machine de combat humaine, dans tous les sens du terme ! Doté d'une armure, de scanners à infra-rouges, de poings capables d'écraser les murs, et de tout un arsenal d'armes, Robocop est difficile à stopper mais il n'est PAS invincible ! Les niveaux d'énergie et de puissance montrent son état de santé général,mais si l'un d'eux tombait à zéro, notre héros mécanique serait bon pour le paradis de la Ferraille...

DELIT EN COURS ...

Un délit est commis dans la 2ème rue, et un seul homme peut intervenir ! Hammer Jack se trouve dans l'entrepôt au bout de la rue, mais Robocop doit d'abord se débarrasser des voyous qui n'ont pas trop eu le coup de foudre pour le nouveau héros de Detroit.



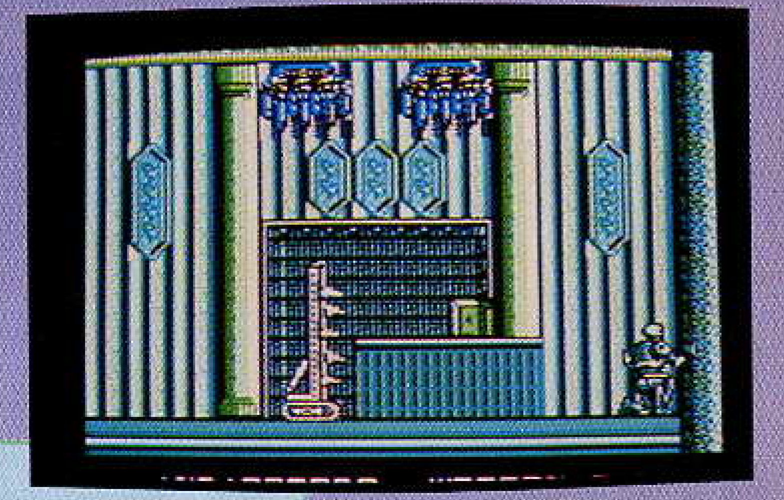


MODE ARRESTATION ...

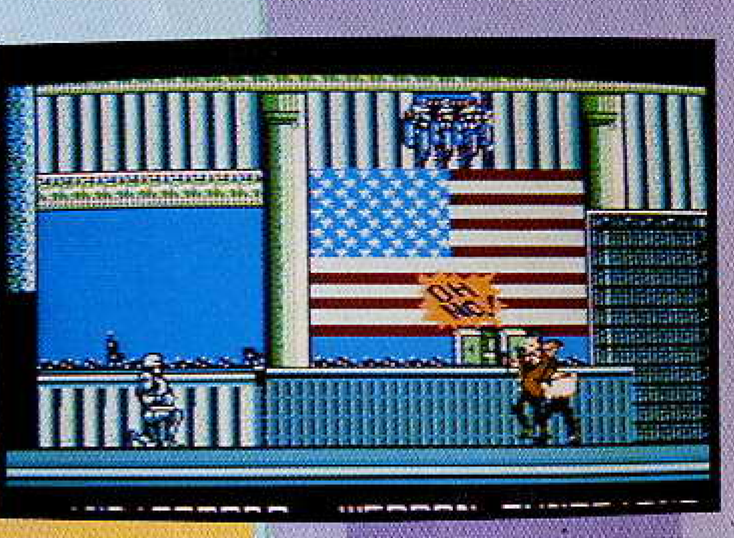
La situation est grave. Le maire est détenu en captivité dans l'Hôtel de Ville, par un fou qui a fait appel à une véritable petite armée pour le soutenir dans sa demande de rançon. Ses hommes sont embusqués à l'intérieur du bâtiment, dans les rues avoisinantes, guettant Robocop ...

Tout d'abord, Robocop doit parvenir jusqu'à l'Hôtel de Ville. Les voyous ne vont pas en faire une simple petite promenade dominicale : des tireurs embusqués armés de lance-flammes et de fusils apparaissent sans crier gare aux fenêtres, et un accueil pour le moins explosif l'attend à l'entrée de la mairie. Un tir précis et des réflexes aiguisés sont indispensables à Robocop s'il veut pénétrer dans l'Hôtel de Ville.



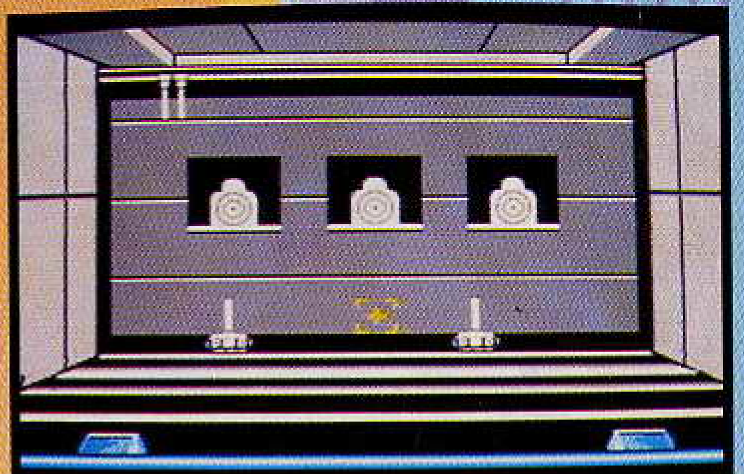






Une fois à l'intérieur, il est assailli par d'autres gorilles, bien que ceux-ci ne soient en comparaison que du menu frétin pour le flic le plus coriace de Detroit. Robocop doit avancer dans le bâtiment-labyrinthe, se bagarrer avec les acolytes du frère de Hammer Jack, esquiver un mur mobile planté de piques, avant d'atteindre le bureau du maire. Quand il y parvient, il se trouve face au terroriste qui se sert du maire comme bouclier, tout en tirant sur notre héros. Cherchez une ouverture, Robocop ... mais évitez à tout prix de tuer le maire !!

MODE ENTRAINEMENT ...



La rapidité de tir de Robocop et sa précision n'ont jamais été mises en doute, c'est maintenant l'occasion de montrer de quoi il est capable ! S'il parvient à abattre trente cibles en moins de 38 secondes, il obtiendra alors une vie supplémentaire avec laquelle il combattra le crime. Même s'il n'abat pas toutes les cibles, il gagnera tout de même quelques points de bonus précieux.

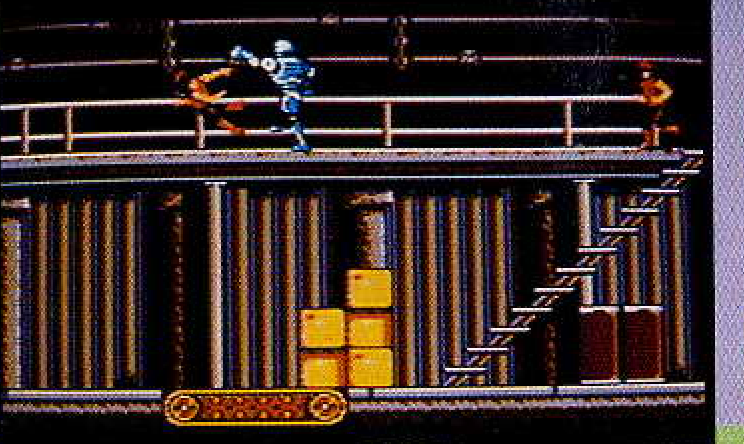
MODE ARRESTATION...

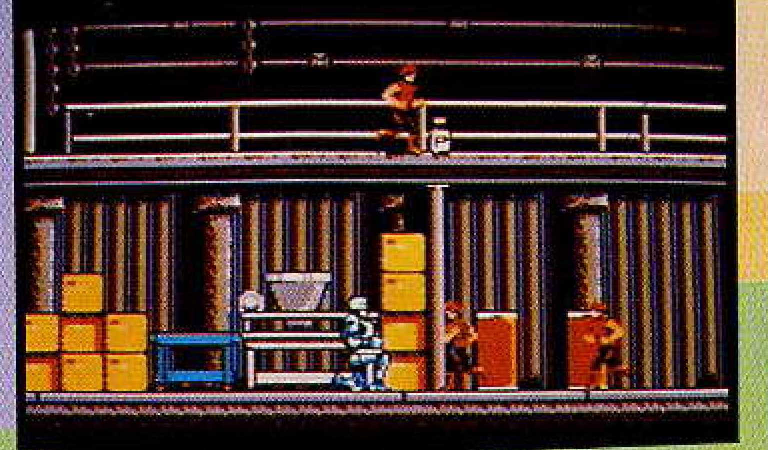


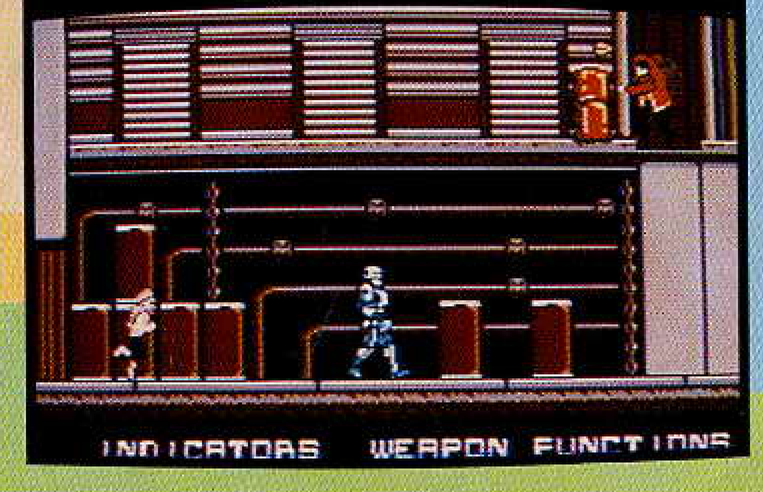
Clarence Boddicker, voyou de sinistre réputation, était jusqu'alors insaisissable - mais c'est du passé. Un message anonyme est arrivé au poste de police dénonçant qu'il utilise une usine désaffectée comme entrepôt pour le transport de narcotiques. Robocop y est donc envoyé.

L'usine est bien gardée par les hommes à la solde de Boddicker, tous armés jusqu'aux dents. Robocop doit tout d'abord se débarrasser de ces types, puis utiliser les escaliers et ascenseurs pour passer d'étage en étage jusqu'à ce qu'il découvre Boddicker. Il pourrait trouver à ce niveau un fusil anti-char, mais un parent mécontent de Hammer Jack veut s'emparer de cette arme pour son propre compte. Robocop devra donc faire preuve de la plus grande prudence.

Après l'usine, Robocop doit se frayer un chemin à travers trois autres niveaux passionnants. Chacun présente la même excellence en graphisme ; ce jeu est vraiment captivant! Ne le ratez pas!







SILENT SERVICE



Branle-bas de combat ! En plongée ! Hissez le périscope! Destroyer ennemi en vue - lancement de torpilles ... top! Le sonar indique un tir direct, mais le vaisseau est encore à flot. Machine arrière gauche ... cible en vue ... feu ! Il sombre à toute vitesse ! Redescendez le périscope, retour à la surface. Mission accomplie ...

Bienvenue dans la marine !

Devenez capitaine de sous-marin, et revivez l'une des plus grandes batailles de la seconde guerre mondiale avec Silent Service de Palcom Software. Ainsi, vous vous chargerez d'une flotte dans Operation Escort, ou vous prendrez part à une mission-marathon de 54 jours patrouillant dans les eaux du Pacifique Sud. Silent Service est bien plus qu'un simple jeu d'aventure ou d'action : vous devez prendre un grand nombre de décisions tactiques avant de devenir le plus grand Capitaine de sous-marin au monde !

DANS LE SOUS-MARIN

C'est là que la majeure partie de l'action se déroule. A l'aide d'une flèche, vous positionnez votre capitaine, et vous êtes capable d'effectuer toute une série d'opérations telles que, vérifier les jauges, consulter les cartes, scruter les alentours avec le périscope et tenir le journal de bord.





LES BATAILLES FONT RAGE DANS LE PACIFIQUE SUD ...



Que vous soyiez en mission d'escorte (il y en a six), ou que vous fassiez partie d'une Patrouille de guerre, les batailles à livrer seront sensiblement les mêmes. Une fois que les destroyers sont bien en vue, vous devez soit les descendre avec vos canons de passerelle, soit les bombarder avec des torpilles. Lorsque vous les touchez, et si vous êtes en submersion, l'ennemi va tenter une retraite précipitée - vous devrez alors décider s'il faut courir le risque de refaire surface, et représenter ainsi une cible parfaite (mais vous pourrez en contrepartie gagner de la vitesse), ou bien tenter un dernier tir avec une torpille.



Manoeuvrer le sous-marin, évaluer les dégâts, dégager les débris (ou faire le mort), et tout un ensemble d'autres décisions vous attendent dans Silent Service. Naviguez de jour, de nuit, et même augmentez le temps de vie qui vous reste. Pourtant complètement différent des autres jeux NES, Silent Service répond aux mêmes exigences de qualité que les autres titres de la gamme. Vous allez passer de sacrés bons moments. Laissez-vous donc tenter !

SPECIAL

Club Nintendo

GAME BOY



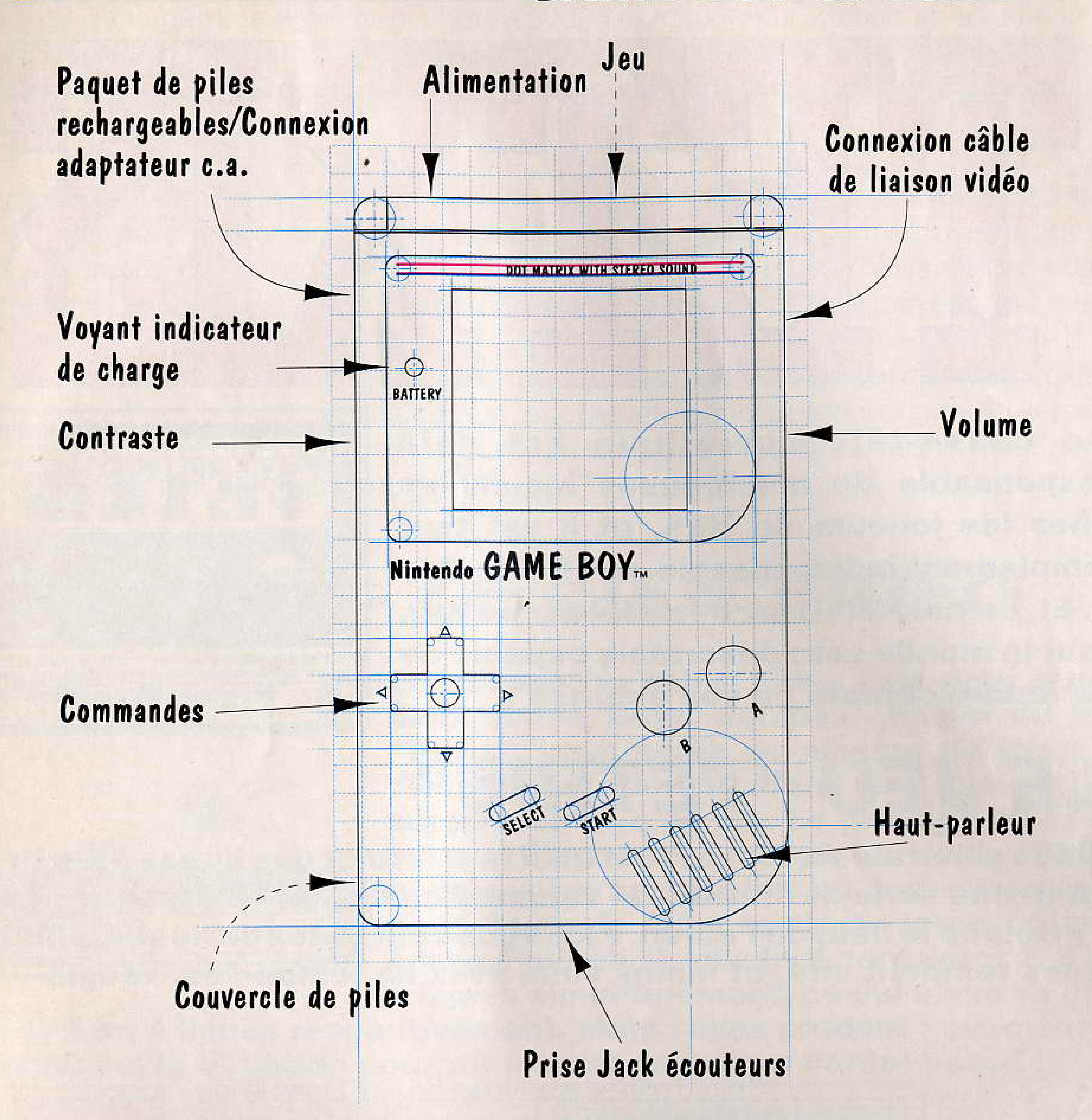
GAME BOY

Qu'est-ce que Game Boy ?

Nintendo vient de déclencher une véritable révolution dans le monde des jeux vidéo - Game Boy est né ! Il s'agit d'un système entièrement portable, chaque logiciel alliant un son stéréo à des graphiques nets et détaillés. Les jeux sont aussi captivants que sur la console Nintendo, le NES.

Le kit Game Boy vous offre tout ce dont vous avez besoin pour vous lancer dans le jeu vidéo portable dernier cri : des écouteurs stéréo, un jeu "Tetris" (nouvelle version de la célèbre énigme russe) ainsi qu'un câble Video Link pour le jeu à deux en interactif. Même les quatre piles indispensables au fonctionnement du Game Boy sont fournies !

Des jeux mettant en scène des personnages et styles bien connus du NES sont déjà disponibles ("Super Mario Land", "Golf", et"Tennis") et beaucoup d'autres vont l'être. Vous verrez bientôt surgir une nouvelle aventure de"Wizards and Warriors" et bien plus encore. Plus de scènes déchirantes où vous êtes obligé de laisser vos amis Nintendo chez vous!



Un cable Video Link pour jouer à deux ...



Avec deux Game Boys (chargés avec le même logiciel) reliés par le câble Video Link, vous allez pouvoir connaître les joies d'un jeu à deux en interactif. Un grand nombre de jeux disposent déjà de cette fonction, et d'autres vont en être munis! Recherchez ce symbole sur les jeux à venir pour voir s'ils offrent la fonction de liaison vidéo.

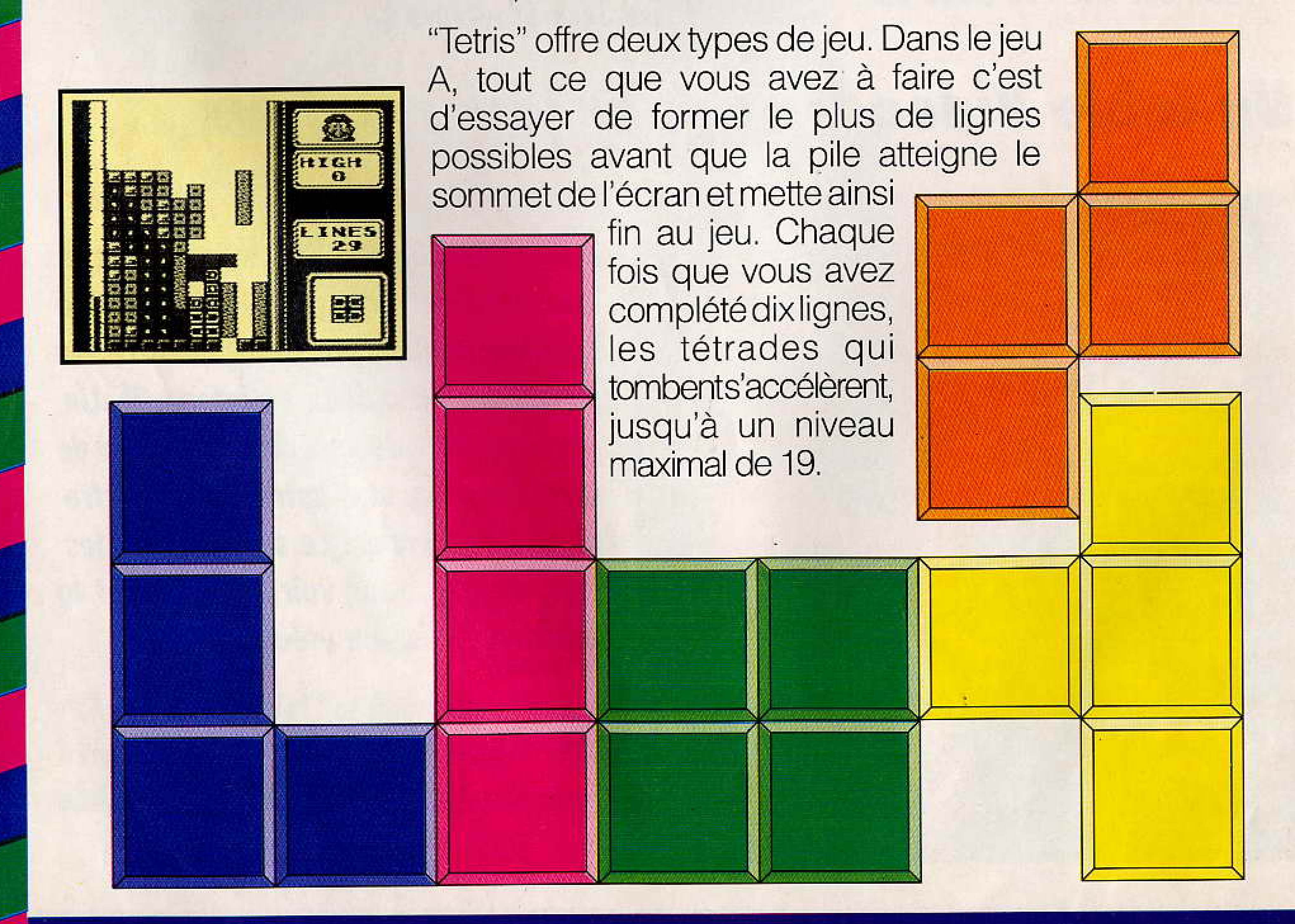
TETRIS



Ce casse-tête soviétique est déjà responsable de nombreuses insomnies chez les joueurs de NES, et il est tout simplement indispensable sur Game Boy ... Et, comme il fait partie du kit Game Boy, tout le monde sera désormais capable de se rendre compte de son emprise !!

LE JEU "TETRIS"

L'idée générale de "Tetris" est qu'il faut former des lignes à partir de toute une série de "tétrades" venant d'en haut, et éviter que la pile n'atteigne le haut de l'écran. Plus vous complétez de lignes, plus les blocs tombent vite, et moins vous avez de temps pour réagir.



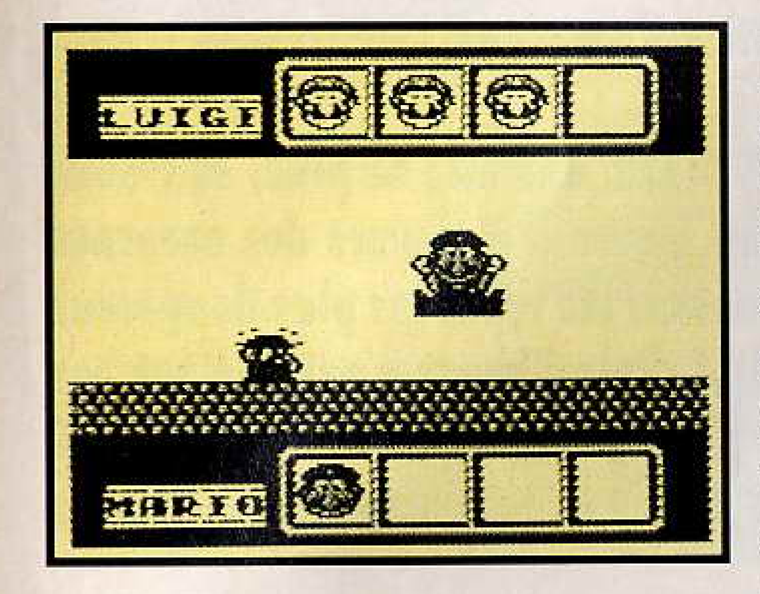
"Tetris" offre deux types de jeu. Dans le jeu A, tout ce que vous avez à faire c'est d'essayer de former le plus de lignes possibles avant que la pile atteigne le sommet de l'écran et mette ainsi fin au jeu. Chaque fois que vous avez complété dix lignes, les tétrades qui tombent s'accélèrent, jusqu'à un niveau maximal de 19.

Le jeu B est légèrement différent. Après avoir sélectionné la vitesse et la hauteur à laquelle les blocs démarrent (votre handicap), vous devez alors former 25 lignes pour gagner. Plus les blocs démarrent haut, plus ils tombent vite, et plus votre tâche est difficile!

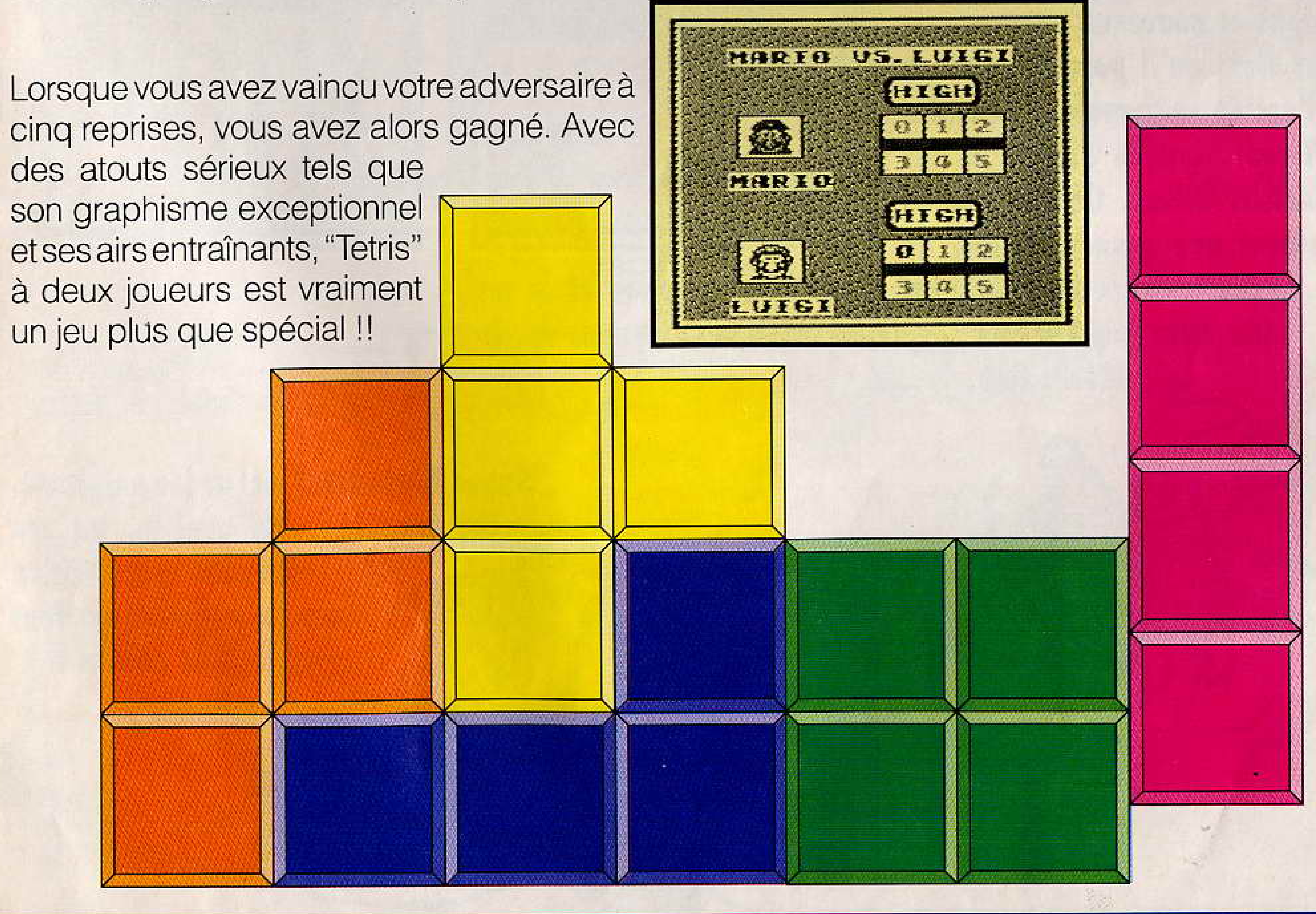
Vous devez maîtriser un certain nombre de techniques dans ce jeu venu de l'Est, dont l'une consiste à former un "Tetris". C'est le cas lorsque vous formez quatre lignes simultanément, ce qui a pour effet de réduire votre tas de blocs ! Vous devrez aussi apprendre à encastrer en une fraction de seconde des pièces de formes bizarres.

Sans aucun doute, "Tetris" est un excellent divertissement, et vous allez rester collé à votre Game Boy pendant des heures. On le considère généralement comme la version la plus réussie, et nous sommes certains que dès que vous aurez mis le doigt dans l'engrenage, vous ne nous contredirez pas !

"TETRIS" - LE LIEN VIDEO



En utilisant le cable Video Link pour relier deux Game Boys, équipés chacun du jeu "Tetris", vous serez en mesure de jouer à "Tetris" en duo, ajoutant une dimension supplémentaire au jeu. Le principe de base est que vous devez compléter trente lignes avant votre adversaire, ou, autre solution, vous devez le faire sortir de force de son écran. Pour ça, il vous faut compléter 2, 3 ou 4 lignes simultanément, ce qui élève sa pile de 1, 2 ou 4 lignes respectivement. Mais soyez prudent : avec cette technique, la situation pourrait bien se retourner contre vous ! !



Lorsque vous avez vaincu votre adversaire à cinq reprises, vous avez alors gagné. Avec des atouts sérieux tels que son graphisme exceptionnel et ses airs entraînants, "Tetris" à deux joueurs est vraiment un jeu plus que spécial !!

SUPER MARIO LAND

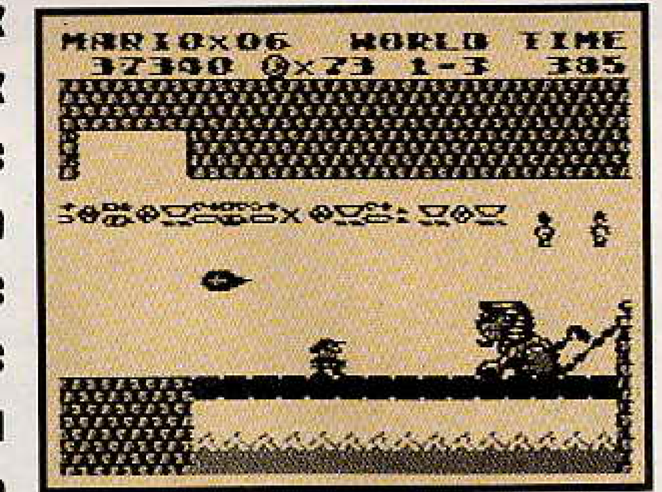


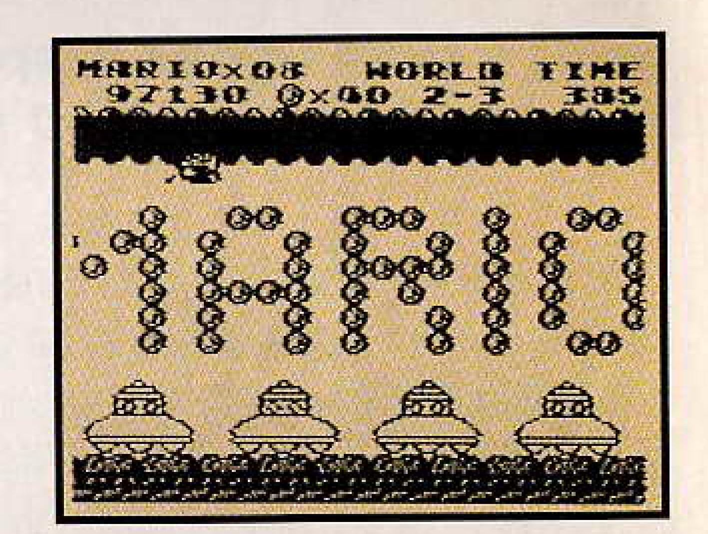
Imaginez le plus grand des héros de Nintendo engagé dans une toute nouvelle aventure sur Game Boy. Supposez que ce jeu contient une myriade d'ingrédients issus des autres aventures de notre héros -Supposez que tout ceci est en fait vrai...!

Alors, bienvenue dans "Super Mario Land", un superbe jeu bien réel, débordant d'action fantasque !

Dans "Super Mario Land", Mario une fois de plus, se trouve dans la poisse jusqu'au cou, courant à travers des cavernes infestées de pièges et affrontant les types les plus dangereux qu'il ait jamais rencontrés ! Mais l'heure n'est surtout pas au découragement ! En effet, la Princesse Daisy a été kidnappée et vous n'aurez de repos que lorsque vous l'aurez secourue.

Mario doit se mesurer à quatre nouveaux mondes, chacun d'eux comprenant trois niveaux différents. Anciens et nouveaux personnages attaquent Mario alors qu'il parcourt chacun des royaumes, l'action se déroulant dans des lieux aussi différents que la Jungle ou les bâtisses de l'Ancient Orient. Chaque niveau comporte également une grande variété de pièges, et Mario devra donc faire bon usage de son pouvoir et de ses nouvelles acquisitions : un avion Sky Bop et un sous-marin Marin Bop.





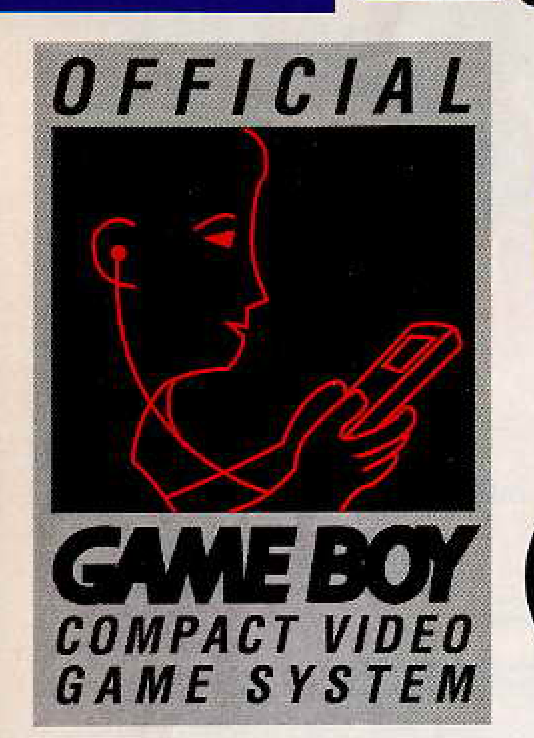


"Super Mario Land" est un jeu palpitant. Un graphisme de qualité, un son stéréo étonnant et une action hors du commun en font un classique absolu !

WORLD 1-1

BONUS GAME

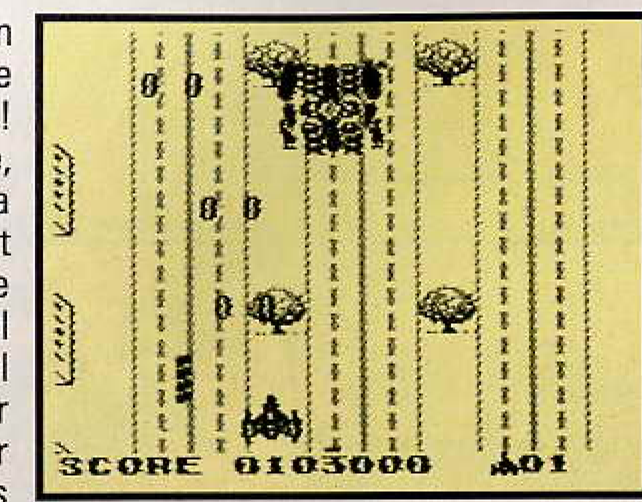
WORLD 1-2

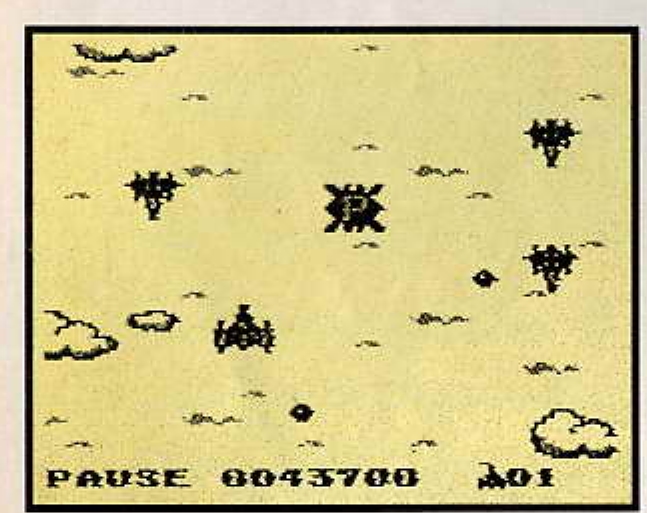


GAME BOY

Coup d'oeil Furtif

Après une grande guerre, il ne reste qu'un combattant solitaire pour défendre notre galaxie. Et Dieu sait s'il va devoir combattre ! Une gigantesque armada ennemie approche, menaçant toute forme de vie sur terre. Sa seule chance d'anéantir cette menace est d'aller au coeur-même de la bataille, de détruire l'ennemi au fur et à mesure qu'il arrive. Et ensuite ? Qui sait ... ? Seul détail connu : si vous échouez, le monde entier s'effondre avec vous ! L'action de "Solar Striker" est véritablement non-stop. Au cours de vos attaques contre les forces ennemies, vous vous retrouvez en train de parcourir l'espace, de survoler des forêts, des villes. Vous pouvez augmenter votre puissance de tir en ramassant différents objets de puissance, et vous en aurez certainement besoin pour vaincre le gardien qui vous attend à la fin de chaque niveau. "Solar Striker" est superbement conçu. Les commandes de jeu sont géniales ; le graphisme et la bande sonore de rock en font l'un des meilleurs jeux. A ne pas manquer!

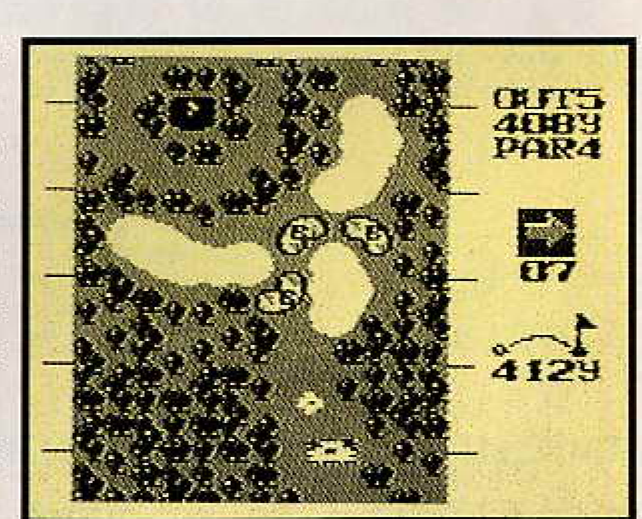


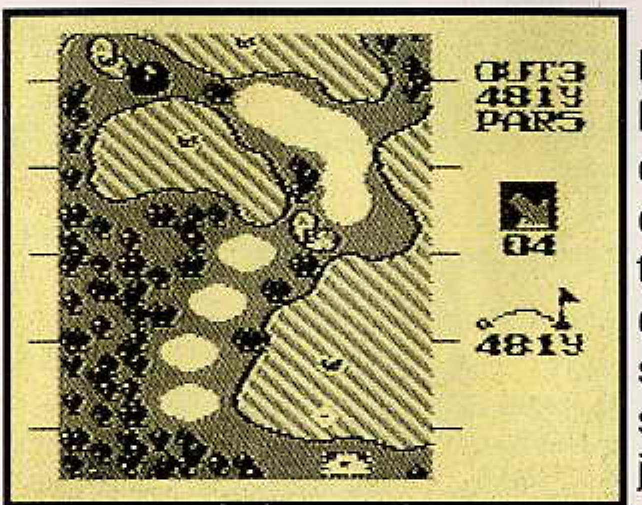


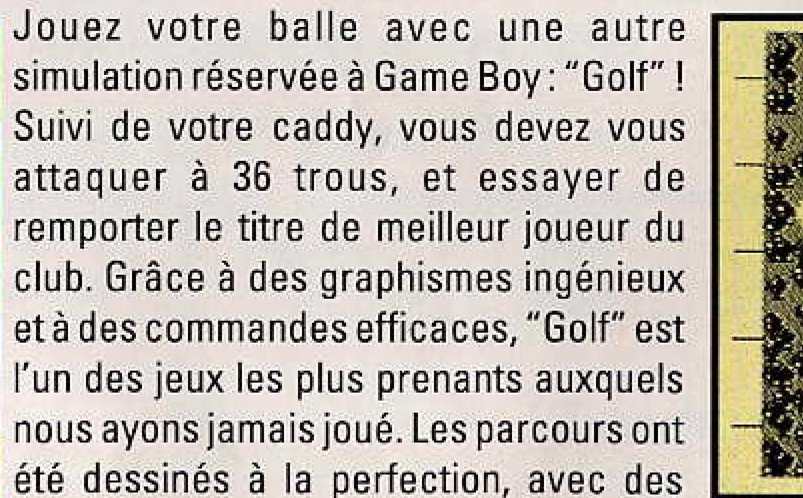




Jouez votre balle avec une autre simulation réservée à Game Boy : "Golf" ! Suivi de votre caddy, vous devez vous attaquer à 36 trous, et essayer de remporter le titre de meilleur joueur du club. Grâce à des graphismes ingénieux et à des commandes efficaces, "Golf" est l'un des jeux les plus prenants auxquels nous ayons jamais joué. Les parcours ont été dessinés à la perfection, avec des bunkers et des obstacles placés de façon logique ; il y a tout un ensemble de clubs et de vitesses de vent variables qui vous occuperont alors que vous calculez votre tir. Comment vous lasser de "Golf", alors que vous avez la possibilité de sauvegarder et votre jeu et vos meilleurs scores? Les jours pluvieux ne seront plus jamais les mêmes!



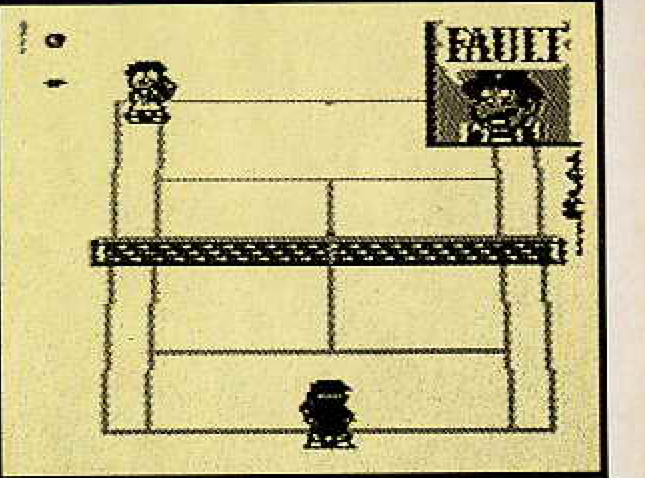


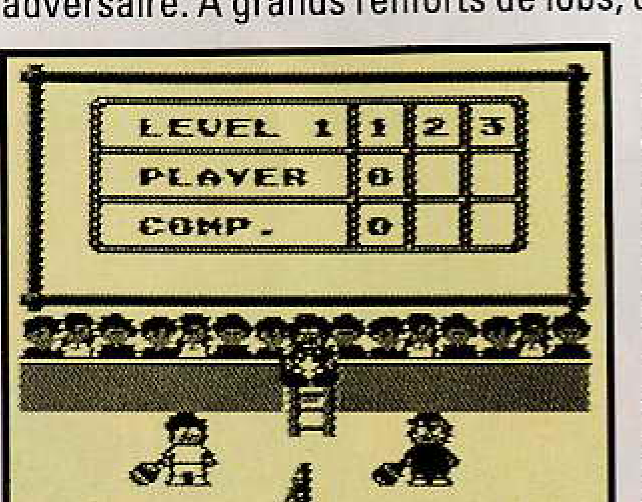


GAME BOY SPECIAL

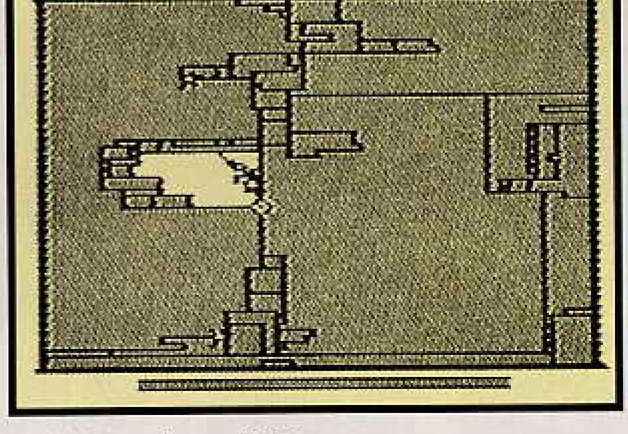


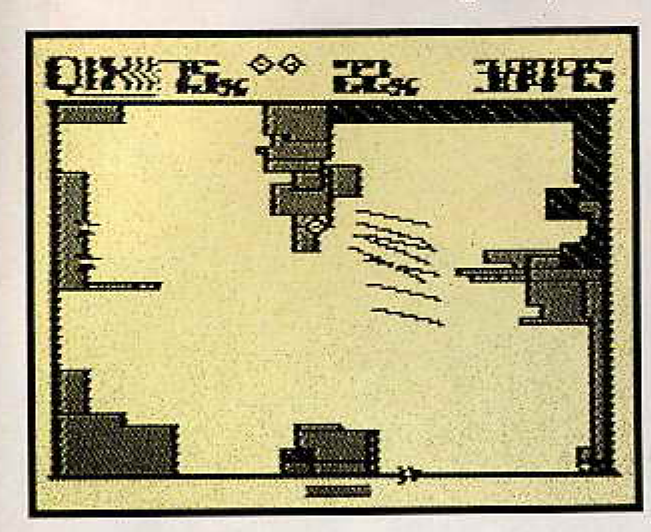
Ne vous êtes-vous jamais imaginé en tant que champion du monde de tennis ? Avez-vous rêvé de lever au ciel une coupe face à une foule en délire ? Voici l'occasion ou jamais ! Avec "Tennis" pour Game Boy, tout est possible ! Sous l'oeil attentif de l'arbitre Mario, vous devez faire appel à toute votre expérience pour battre votre adversaire. A grands renforts de lobs, de smashes, de coups droits et de revers, vous devrez être sur le qui-vive à tout instant. Pour remporter le match, il vous faut gagner deux manches. Mario vous tient informé du score, et annonce aussi les balles "out" et les "fautes". "Tennis" est une simulation authentique et effrénée qui, pendant des heures, enchantera les passionnés de ce sport.





Si vous cherchez un jeu passionnant et tortueux pour votre Game Boy, vous l'avez trouvé avec "Qix". Le concept est peut-être simple, mais le jeu est si fascinant que vous ne pourrez bientôt plus vous en décoller. Le principe de "Qix" est qu'il faut couvrir 75 % au moins de votre écran en créant des blocs qui se fixent les uns aux autres. Vous devrez agir rapidement pour éviter les différents personnages qui vous poursuivent, mais vous gagnerez des points bonus plus importants si vous constituez les blocs à vitesse lente. "Qix" exige à la fois une vivacité d'esprit et des réflexes aiguisés; il vous offrira des heures de plaisir et d'amusement. Les fans de ce jeu l'adoreront!

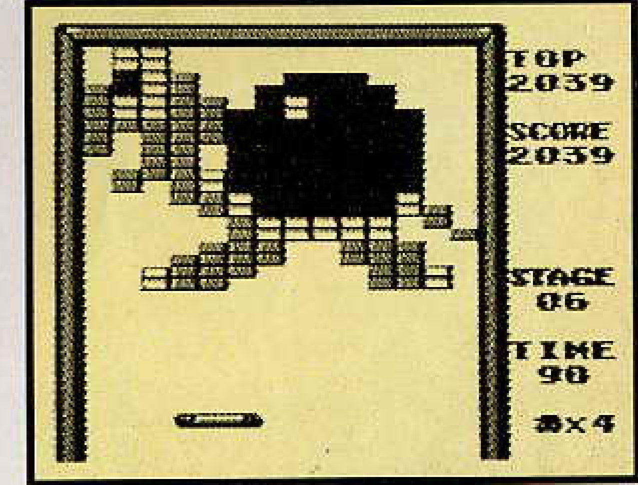


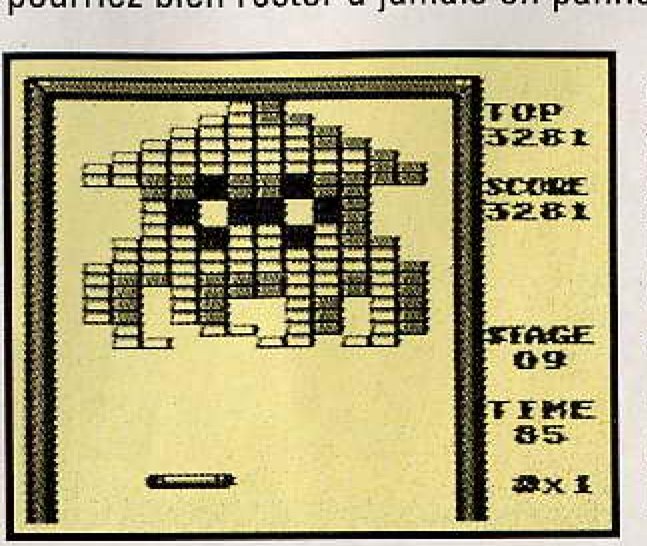






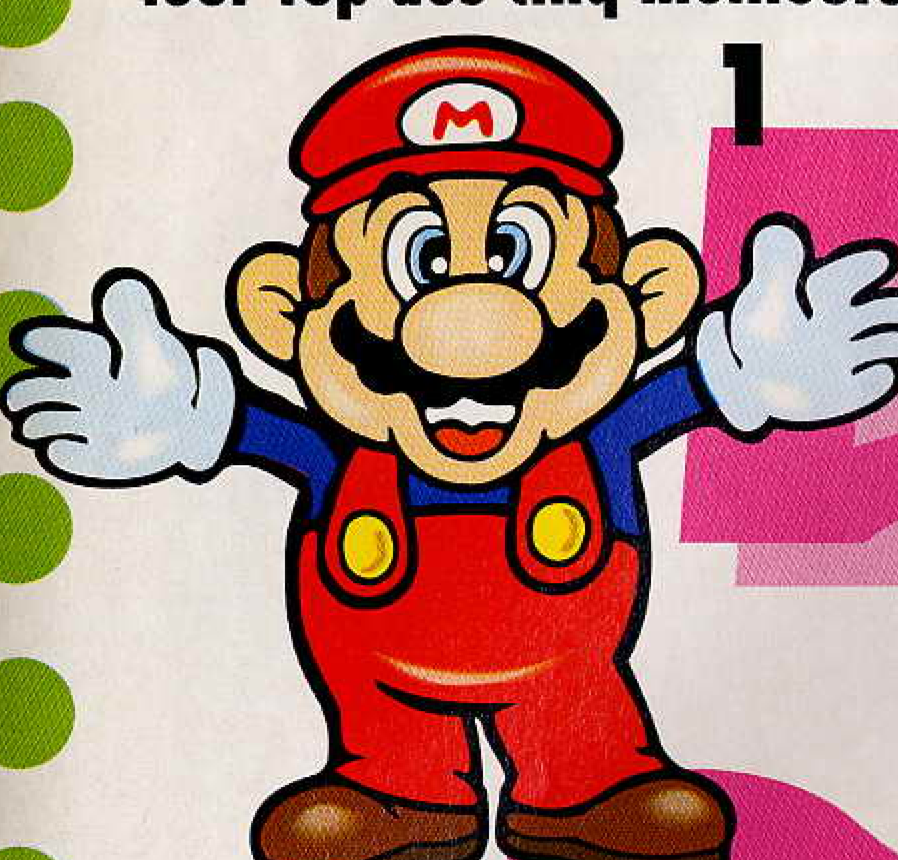
Pénétrez avec Mario dans "Alleyway" pour la partie de ping pong interstellaire la plus délirante de votre vie ! A l'aide d'un vaisseau qui fait rebondir une balle déchaînée tout autour de l'écran, vous devez éliminer les blocs du mur "Alleyway" - mais attention, ne laissez pas la balle vous dépasser, ou vous pourriez bien rester à jamais en panne dans l'espace! Au fur et à mesure de votre progression, les murs commencent à bouger, rendant votre tâche plus ardue. Une grande concentration vous est indispensable - et doit être constante - si vous voulez abattre les murs "Alleyway" ... Croyez-en notre expérience, une fois que vous aurez commencé, vous ne pourrez plus vous arrêter !





TOP DES CINQ MEILLEURS JEUX

Quels sont les jeux favoris des possesseurs de console Nintendo? Découvrez-les ici! Les adhérents du Club Nintendo de toute l'Europe nous ont communiqué leur top des cinq meilleurs jeux et vous trouverez ci-dessous le résultat.



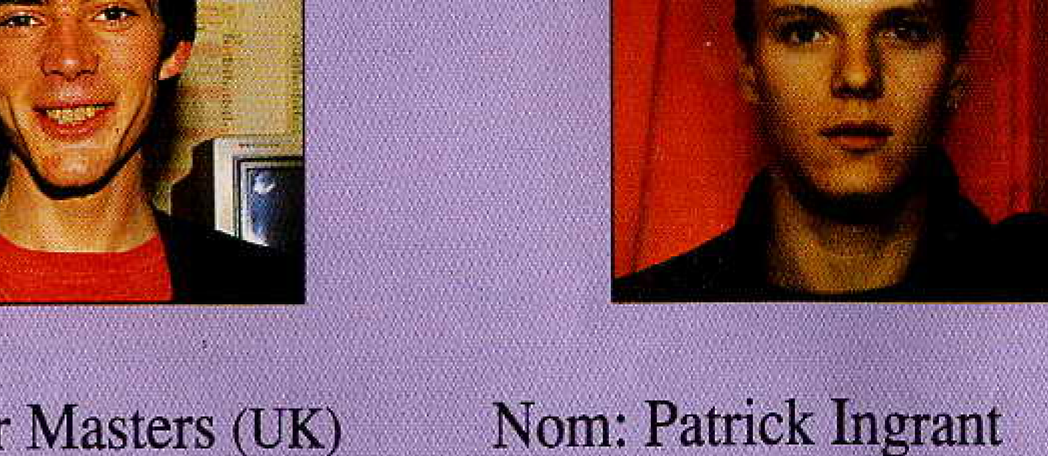
1. **SUPER MARIO BROS. 2**
2. **LEGEND OF ZELDA**
3. **ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK**
4. **CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST**
5. **TRACK AND FIELD II**

Envoyez votre top des cinq meilleurs jeux (classés par ordre de préférence) à la même adresse que pour les autres correspondances.

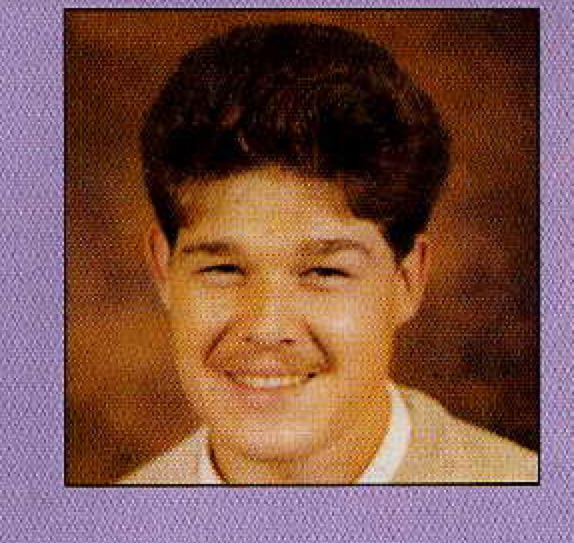
Profil d'un joueur



Nom: Roger Masters (UK)
Age: 21 ans
Conseiller en jeux depuis Déc 89
Centre d'intérêts: Guitare (joue trés mal), Technologie des ordinateurs.
Meilleur Score: Le premier conseiller en jeu qui a fini Batman
Jeu préféré: Batman



Nom: Patrick Ingrant (France)
Age: 24 ans
Conseiller en jeux depuis April 90
Centre d'intérêts: Echecs, Planche à voile
Meilleur Score: The Legend of Zelda en 0 vie.
Jeu préféré: Batman



Nom: AlexanderBrenner (Autriche)
Age: 20 ans
Conseiller en jeux depuis April 90
Centre d'intérêts: Billard
Meilleur Score: Simon's Quest
Jeu préféré: SMB 1 & 2 Legend of Zelda

Trucs et Astuces



ZELDA II
The Adventure of LINK

Les conteneurs de coeurs sont indispensables pour que Link parvienne au bout de son périple : ils assurent une réserve d'énergie supplémentaire qui l'aidera dans son combat contre le mal. Ils sont éparpillés autour de Hyrule, et Link doit donc les rechercher dans tous les recoins ...





PREMIER CONTENEUR ...
Celui-ci se trouve juste en dessous de Parapa Palace - suivez le chemin qui sépare les montagnes de la mer, jusqu'à ce que vous parveniez à une clairière dans la forêt.

DEUXIEME CONTENEUR ...
Le deuxième est situé au sud-est du bloc sous la ville de Raura. Pénétrez dans la caverne bloquée par le rocher, et vous trouverez le conteneur de coeurs dans l'impasse.



TROISIEME CONTENEUR ...
Le troisième se trouve au nord du cinquième palais. Marchez vers l'ouest en partant de l'île, et essayez de mettre le cap sur le nord. Une fois que vous y êtes parvenu, dirigez-vous vers l'est pour récupérer le conteneur..

QUATRIEME CONTENEUR ...
Le dernier conteneur se trouve à l'est de Three Eyed Rock - cherchez simplement le long de la côte est ...

Autre élément indispensable dans le périple de Link vers le Grand Palais : le conteneur magique. Il y en a quatre à découvrir ....

PREMIER CONTENEUR ...
Le premier se trouve dans une grotte au sud de North Palace (au tout début !)..

DEUXIEME CONTENEUR ...
Une fois que vous avez le marteau, cassez simplement le rocher à gauche de la caverne que vous venez de quitter.

TROISIEME CONTENEUR ...
Dirigez-vous vers le nord, à gauche de Maze Island, et vous devriez parvenir au conteneur.

QUATRIEME CONTENEUR ...
Le dernier Conteneur Magique se trouve à New Kasuto. Pour trouver cette ville, allez vers le nord à partir de Three Eyed Rock, faites le tour du lac, puis entrez dans la grotte qui se trouve au-dessus de vous. Fracassez les arbres de l'autre côté pour trouver le village. Une fois là-bas, demandez donc à la petite vieille, elle vous conduira au conteneur.

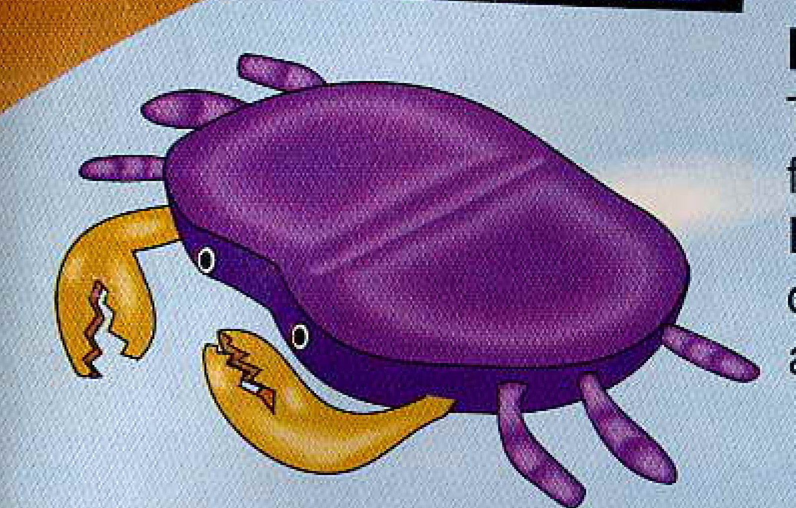


Il y a cinq monstres à combattre dans ce délire sur hors-bord, chacun étant plus énorme, plus mesquin et plus querelleur que les autres ! Vous devez les affronter les uns après les autres et le plus vite possible, alors voici quelques conseils ...

Premier Dragon
Le premier monstre n'est pas trop difficile à vaincre si vous disposez du triple tir et des missiles à tête chercheuse - il vous suffit de le viser dans le cou.

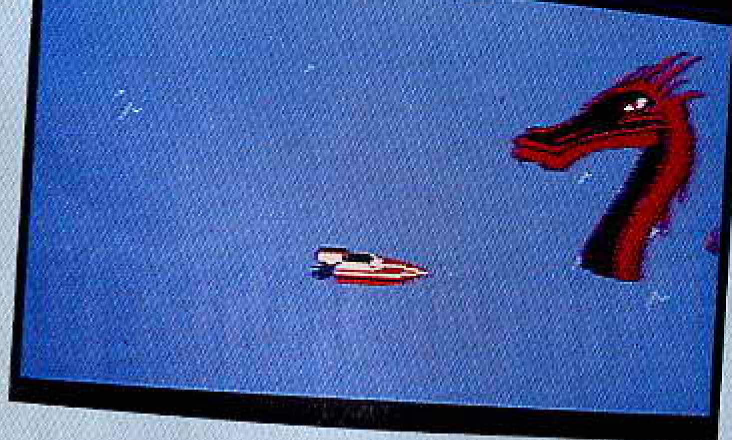


Crabe
Là encore, vous allez utiliser la même arme, puis vous le viserez à la face à partir de l'angle inférieur gauche de l'écran.



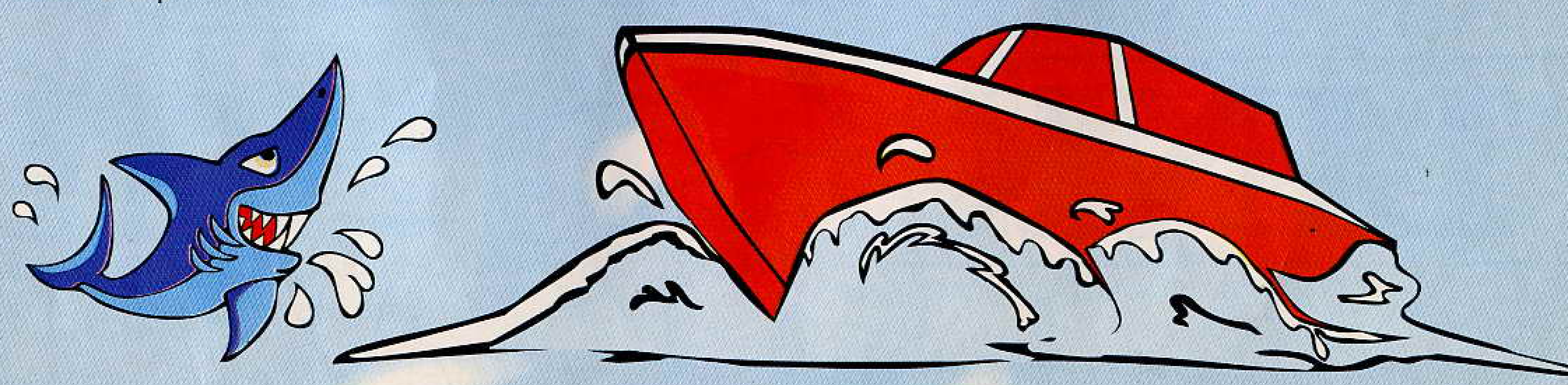
Homard
Tenez bon et tirez vite en visant la face - ceci devrait bien l'amocher! Ensuite, retournez-vous, passez dans l'angle supérieur droit, et achevez-le.

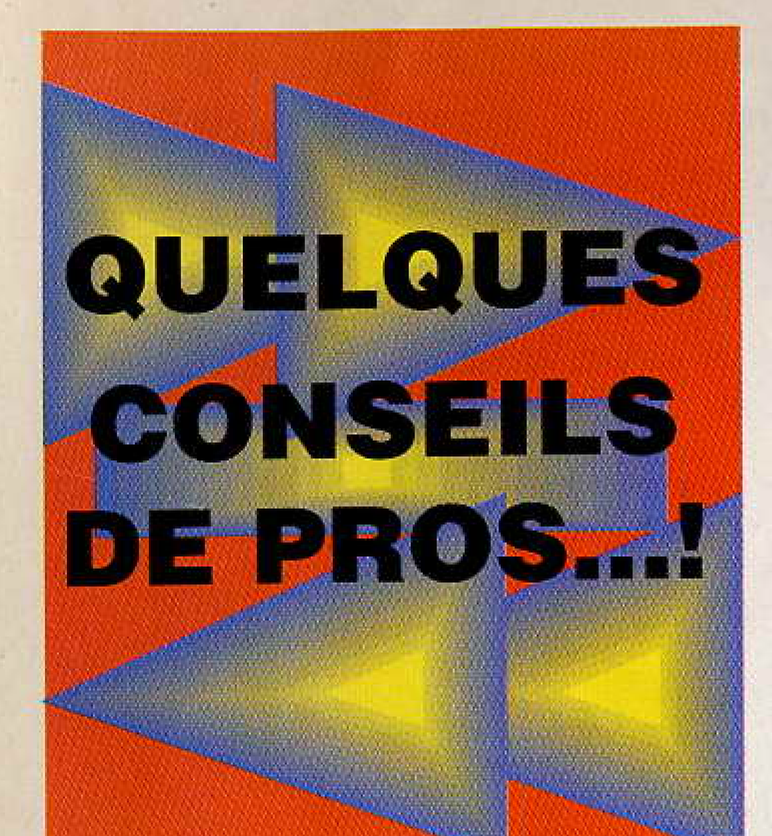




Deuxième Dragon
Wouaouh ! Ce mec est trop dangereux ! Vérifiez que vous avez bien une force en réserve, et dès que vous arrivez au niveau, activez-la. Balancez-lui alors dans le cou tout ce que vous avez, et priez pour que votre champ de vie dure plus longtemps que sa propre énergie.

Le Requin
Bien que ce soit le dernier niveau, vous ne devriez pas rencontrer trop de difficultés si vous suivez bien nos conseils. Commencez dans l'angle inférieur gauche, et dès qu'il sort de l'eau, tirez directement dans sa gueule. Ensuite, essayez de deviner l'endroit d'où il va surgir, et attendez-le de pied ferme. Chaque fois qu'il apparaît, vous devrez lui tirer dans la gueule vraiment rapidement, sinon vous finirez en hors-d'oeuvre pour son casse-croûte ...





GHOSTS'N GOBLINS

COMMENT ATTEINDRE LE PALAIS DU NIVEAU 2?

En faisant preuve de patience!! Attaquez-vous à un seul gros homme à la fois qu'il faut détruire si possible. De plus, quand vous avez atteint le sommet du palais, assurez-vous que vous les avez bien tous vaincus, sinon ils peuvent se glisser furtivement derrière vous. Finalement, prenez soin de toujours vous accroupir quand vous tirez sur ces ennemis.



COMMENT VAINCRE GRIM REAPER ET VAMPIRA?

Le Grim Reaper est probablement le Boss le plus coriace à battre. Pour le vaincre, assurez-vous d'être en possession de l'Etoile du Matin (Morning Star) et du Diamant. Quand vous êtes face au Reaper, utilisez d'abord votre diamant, ensuite, mettez-vous légèrement sur sa gauche, sautez plusieurs fois et fouettez-le jusqu'à ce que vous en sortiez victorieux.

Vaincre Vampira n'est pas si ardu- restez simplement sur sa gauche, sautez et lancez le poignard d'argent pendant qu'elle tournique. Dès qu'elle laisse tomber des larmes de feu, restez immobile, faites-lui face avec votre armure en l'air (vous obtenez l'armure une fois que vous avez la côte).

WIZARDS & WARRIORS

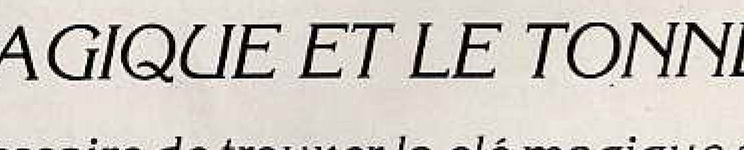
A QUOI SERT LA CORNE?

A différents niveaux, des portes secrètes ne sont révélées que si vous trébuchez contre l'une d'elles. Cependant, si vous soufflez dans la corne, vous avez accès aux pièces.

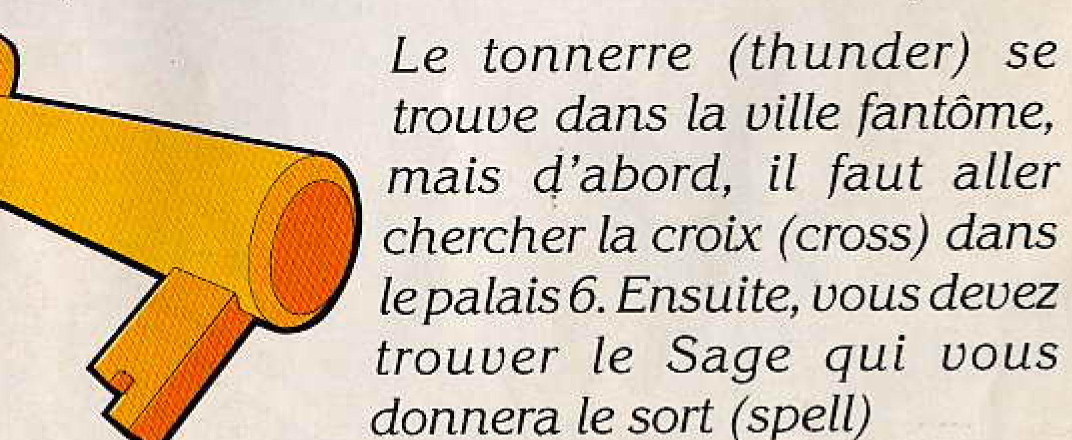



ZELDA II
The Adventure of LINK

COMMENT OBTENIR LA CLE MAGIQUE ET LE TONNERRE?



Il est nécessaire de trouver la clé magique avant d'essayer de conquérir le palais 6. Pour l'obtenir, allez à New Kasuto Town et faites l'incantation "SPELL" dans l'impasse.



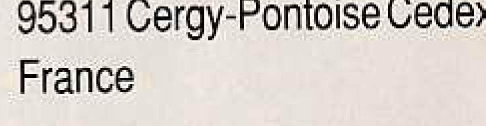
Le tonnerre (thunder) se trouve dans la ville fantôme, mais d'abord, il faut aller chercher la croix (cross) dans le palais 6. Ensuite, vous devez trouver le Sage qui vous donnera le sort (spell)



LES ASTUCES DE NOS LECTEURS

Si vous avez recontré un probléme, et si vous n'êtes pas parvenu à vous en sortir, nhésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au 16.1.34.64.77.55. Des conseillers répondront ¡a vos questions du lundi au vendredi de 9h ¡a 19h (18h le vendredi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-dessous.

De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faîtes-en profiter les milliers d'autres lecteurs en les envoyant à l'adresse ci-dessous:



TRUCS ET ASTUCES
Club Nintendo
B.P. 14
95311 Cergy-Pontoise Cedex
France

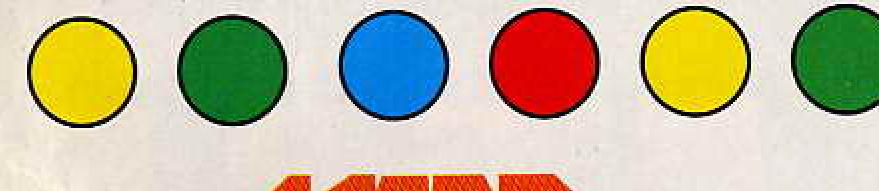


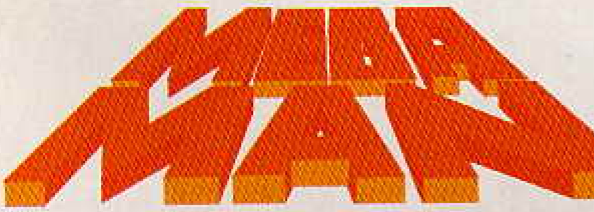
J'ai deux trucs supers pour Cobra Triangle:

1- Avant chaque niveau, gardez le bouton A appuyé afin de gagner 1000 points en supplément.

2- A la fin de chaque niveau, gardez la flèche gauche appuyée de façon à faire le plus de rotations possible - chaque petit tour vous vaudra 1000 points!

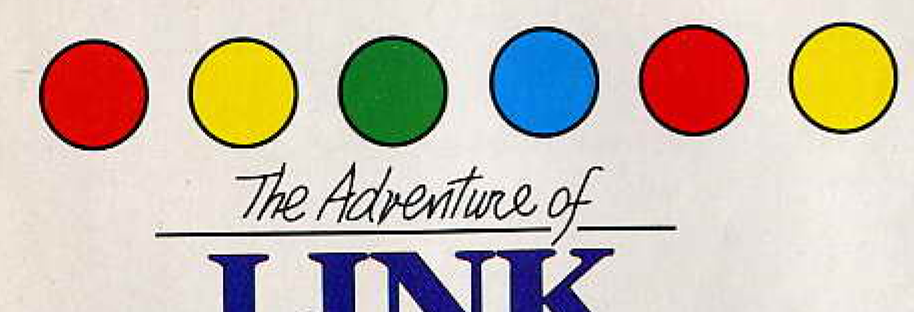
J. Prince, UK





Si vous allez au niveau de Gutsman, récupérez d'abord son pouvoir. Vous pourrez ainsi prendre le rayon magnétique au niveau d'Elecman. Quand vous affrontez Cutman, utilisez le pouvoir de Gutsman pour ramasser le bloc. Ensuite, jetez-le sur votre ennemi. Une surprise vous attend.

Théo Strick, Hollande



Dans la 2ème recherche, si une "bulle" vous vole votre épée, donnez un coup de sifflet pour la récupérer. Et aussi, quand vous êtes près de "Grumble Grumble", donnez-lui l'appât appuyez rapidement sur Select, puis sur A; vous pourrez récupérer l'appât adverse.

Gary Briggs, U.K.



Course de haies:
Quand les athlètes ont pratiquement fini la course et que vous êtes à égalité, appuyez sur le bouton B pour sauter et gagner un quart de seconde.

Nage libre:
Au moment du départ, appuyez sur le bouton A pour plonger et restez sous l'eau le plus longtemps possible, c'est à dire tant que votre niveau d'oxygène le permet. Ensuite, appuyez sur les boutons A et B jusqu'à la fin de la longueur et recommencez l'astuce du début. Vous gagnerez l'épreuve de natation sans problème.

R. Sébastien, France



Quand vous êtes près de la Chauve-Souris Démon, tapez sur un des blocs dans la pièce et vous trouverez un Double Shot (Double Tir).

J. Porter, UK

Dans la 1ère zone du niveau 2, se trouve un coffre à trésor. Pour l'obtenir, vous devez prendre le premier escalier et casser deux blocs dans le mur de droite. Pénétrez par le trou ainsi formé et le coffre apparaîtra sur le sol.

Sam Boets, Belgique

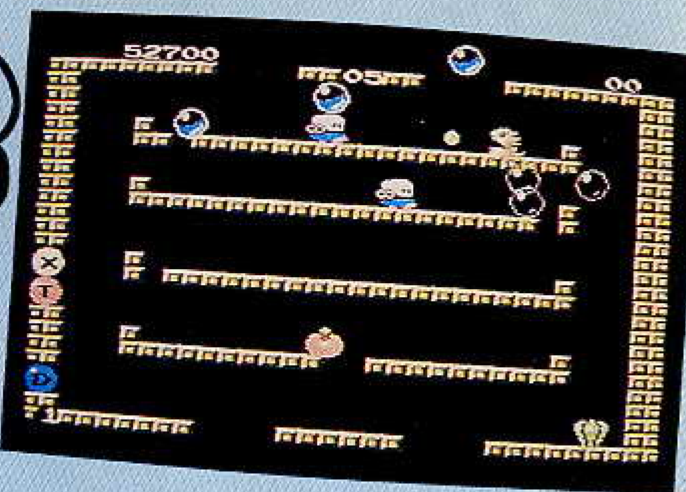


Pour passer le tank qui se trouve en face du building 2, prenez quelques rations dans le camion situé 2 écrans en dessous, et approchez-vous du tank par le côté. Quand il s'arrête, passez-le rapidement -vous devez le faire le plus vite possible, sinon il vous détruira. Vous vous retrouverez dans un champ de mines, à côté de l'entrée du building 2!

F. Fabrice, France

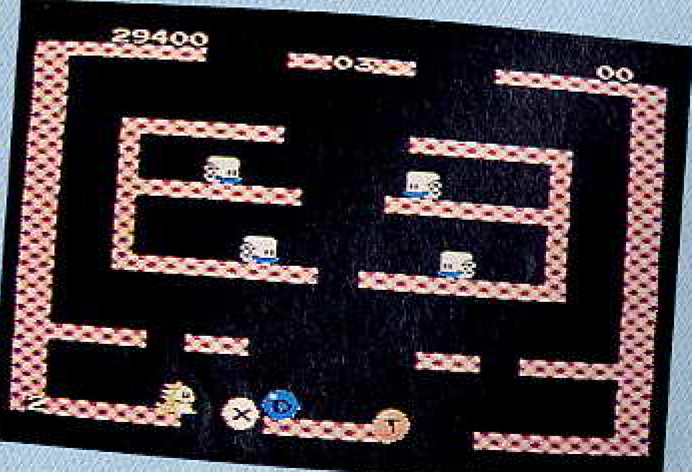
VIDEO SHORTS





Bub et Bob sont malheureux - leurs amis ont été enlevés par le Baron Von Blubba, et ils veulent à tout prix les récupérer.

A travers 113 niveaux regorgeant de bulles, nos intrépides aventuriers doivent combattre les hommes à la solde de Von Blubba, pour passer au niveau suivant. Ils doivent ramasser des bonus sur leur passage, dont des vies supplémentaires.



L'aventure consiste à apprendre à diriger vos bulles, et à vous en servir contre vos adversaires, mais une fois que vous aurez acquis la technique, vous passerez de sacrés moments.

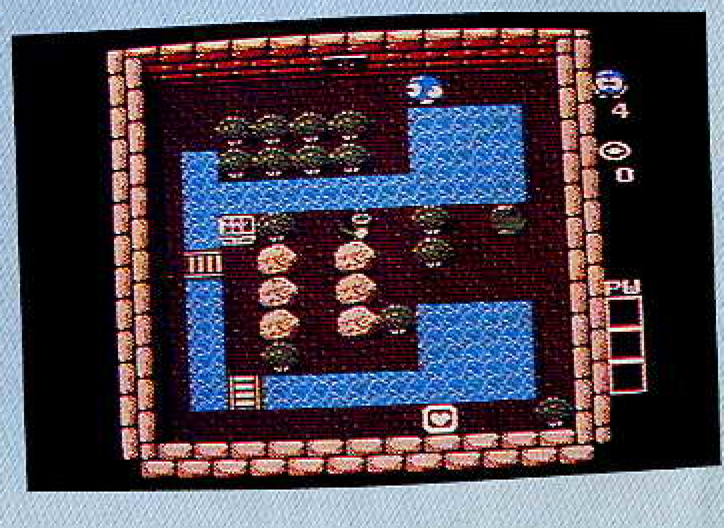
"Bubble Bobble" a tous les atouts d'un grand jeu : une action à deux joueurs réellement fantastique, un graphisme excellent et des effets sonores géniaux. A ne manquer à aucun prix !

ADVENTURES OF



Lala, princesse d'Eden, a été capturée par le Diable. Elle est détenue en captivité dans son château hanté. Le Prince Lolo a été dépêché pour la sauver et détruire le Grand Satan, afin que la paix revienne au pays d'Eden ...

Chacune des cinquante pièces du château est jalousement gardée par les soldats du Malin et, pour pénétrer dans chacune d'elles, vous devez ramasser tous les conteneurs de coeurs et vous emparer ensuite du joyau du coffre de chaque pièce. Les ennemis sont placés aux endroits stratégiques, chacun ayant des capacités différentes, telles que la spécialité de vous piéger dans un coin, et l'habileté à vous tirer dessus. Vous devez soit les immobiliser, soit les éviter. La seule arme dont vous disposez est une batterie d'objets en forme d'oeuf, qui vous seront nécessaires pour atteindre les différentes parties de la pièce..



The Adventures of Lolo est un jeu d'énigme de conception brillante, qui vous fera certainement cogiter. Nous vous conseillons de jouer en groupe, car la partie devient vraiment ardue dans les niveaux supérieurs !!

Les Meilleurs Scores

COBRA TRIANGLE

Ralph Bulgheroni	950,000	Suisse
Daniel Dervaux	848,300	Allemagne
Thomas Milchram	683,700	Autriche
Matthias Schebmayr	653,550	Suisse

GOLF

Christainn v Horbatschewsk	-19	Allemagne
Steve Chering	-15	G-B
Derek Jerrard	-15	G-B
Torsten Rudnik	-15	Allemagne
Dwayne Cowens (20)	-14	G-B
Mark Booker (11)	-12	G-B
Eduardo Daeza	-12	Espagne
William Goddard (9)	-12	G-B
Terry Symes	-12	G-B
Alejandro Faul	-8	Espagne

GUNSMOKE

Stephane Larteret	999,990	France
Eric Lupesco (17)	999,990	France
Matthias Scheibmayr	999,990	Suisse
Siegfried Fels	985,960	Autriche
Etienne Engels	880,080	Hollande
Richard Bruurs	723,400	Hollande
Patrick Debaar	692,180	Belgique
David Robson (20)	660,380	G-B
Martin Ball (10)	482,720	G-B

KID ICARUS

Mario Hahnel	9,999,999	Allemagne
Filip Bultinck	6,610,400	Belgique

KUNG FU

Fabian Chambinuaud	824,200	France
Juan Martinez	589,000	Espagne
Francesco Nardi	536,750	Suisse
Albert Trautenberger	504,250	Autriche
Roberto Martinez	477,750	Espagne
Santiago Garcia	466,320	Espagne
Ivan Garcia	411,150	Espagne

LEGEND OF ZELDA

Petra Poggel COMPLETED IN 0 LIVES
Allemagne
Christian Schuff COMPLETED IN 0 LIVES
Allemagne
Robert Beekman COMPLETED IN 1 LIFE
Hollande
Menno van Sligter COMPLETED IN 1 LIFE
Hollande

LIFE FORCE

Frederic Rosetzky	357,080	France

MACH RIDER

Mario Hahnel	999,990	Allemagne
Thomas Milchram	999,990	Autriche
Christian Stolz	338,730	Allemagne

MEGA MAN

Nicholas Delcroix (12)	9,999,999	France
Darren Pinchin (15)	9,999,700	G-B
Robin Jansema	4,066,800	Hollande
Partick Rietvink	2,179,500	Hollande

PINBALL

Andre Schutte	683,180	Allemagne
Yvonne Zach	659,980	Autriche
Mr Garment (49)	609,570	G-B
Torsten Penth	572,750	Allemagne
Mario Mularczyk	554,020	Allemagne
Nigel Spurgin	265,920	G-B
Pere M Franquet	201,510	Espagne
Daniel Monzon	185,740	Espagne
Luis F Del Rivero	144,930	Espagne

RC PRO AM

Johnny Pasleau	572,632	Belgique
Andras Seid	276,307	Autriche
Pieter Mesdagh	275,301	Belgique
Tim Hinze	271,068	Allemagne
Luis A Martinez	201,121	Espagne
Oliver Lee	199,290	G-B
Andreas Ewig	190,231	Allemagne
Bernhard Mehter	186,871	Allemagne

ROBOWARRIOR

Peter Grossauer	9,999,900	Autriche
Hermann Speckin	9,999,900	Allemagne
George Franklin	8,934,300	Hollande
Eva Heugartner	7,681,000	Suisse

RUSH 'N ATTACK

Freddy van Veen	3,089,600	Hollande
Hermann Baudry (15)	3,068,700	France
Robin Jansema	2,500,000	Hollande

TROJAN

Uhut Yasar	458,500	Allemagne
Luis Jorda	340,500	Espagne
Xavier Foucault	312,650	France
Olivier Faber	210,250	Hollande

WIZARDS AND WARRIORS

Wolfgang Marschnig	829,225	Autriche
Theo Leyton	202,580	Hollande

Et voilà! Encore quelques efforts et vous arriverez à les battre. Si c'est déjà fait, n'oubliez pas de nous envoyer votre score, votre nom, votre adresse, votre âge et une photo de l'écran à l'appui à l'adresse suivante:

Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.

Coup d'oeil Furtif

Un petit coup d'oeil sur quelques jeux prochainement disponibles...

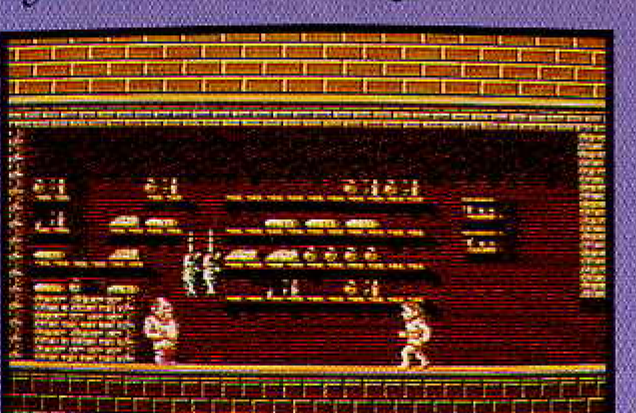
Faxanadu



Entrez dans le monde magique des elfes et des farfadets, découvrez le mystère et l'intrigue du dernier jeu d'aventure de Nintendo : "Faxanadu".

Après un long périple, vous retrouvez votre petit village abandonné et en ruines. L'Arbre de Vie, quintessence de votre pays est sous la terrible menace du Malin. Quelqu'un doit pénétrer dans sa forteresse et détruire ce danger. Confronté à ce qui reste de votre ville natale, vous décidez de relever le défi de cette quête afin que justice soit faite...

"Faxanadu" est un jeu superbe, de la même veine que les autres jeux d'aventure du Nintendo Entertainment System : "Simon's Quest" et "Zelda II - The Adventure of Link". L'espace de jeu est gigantesque, et une myriade d'explorations et combats vous attendent ; vous pouvez aussi acheter des clefs, des éléments et des armes, récupérer des vies et entreprendre des mini-aventures. Un jeu à ne pas manquer pour tous les passionnés d'aventure - lisez donc le compte-rendu complet dans le prochain numéro.





World Wrestling

Prenez part au combat le plus vil et le plus mesquin dans une compétition où tous les coups sont permis avec "World Wrestling" de Tecmo. Cette folie de catch vous offre tout simplement des douzaines de concurrents et d'options ; vous ne pouvez vraiment pas vous permettre de la rater !

Après avoir sélectionné votre adversaire et vous être refait une petite santé musculaire dans le gymnase, vous êtes prêt pour la compétition proprement dite. Evaluez la résistance de vos adversaires par de grandes claques, des compressions, des dévissés, et envolez-vous vers la victoire. Un commentateur au débit rapide et des gros-plans de vos plus beaux coups viennent ajouter à l'ambiance qui règne alors que vous vous "tabassez" sur le ring.

"World Wrestling" de Tecmo est absolument du jamais vu en matière de lutte. Vous aurez droit à une étude complète dans un prochain numéro du Club Nintendo. A NE MANQUER SOUS AUCUN PRETEXTE !



Black Manta

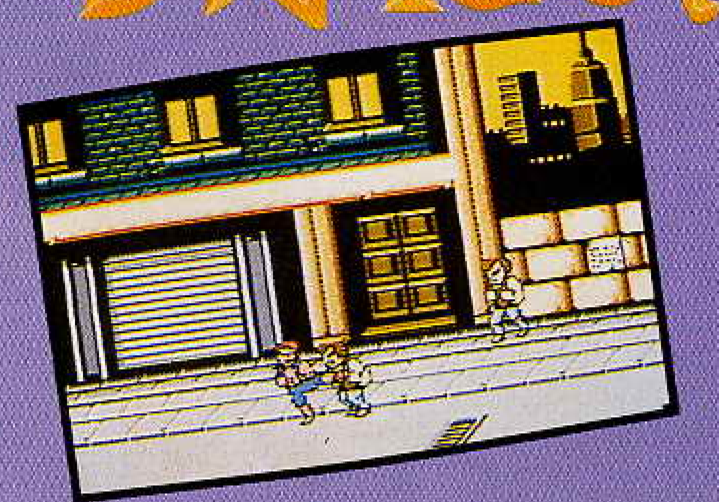
De New-York à Tokyo, des enfants sont kidnappés et sont placés de force dans l'enfer de la revente de drogue. On ne leur laisse même pas la chance de DIRE NON ! Même la police est impuissante. Elle ne peut strictement rien pour eux. Une seule personne est en mesure de faire quelque chose. Quelqu'un qui a des capacités hors du commun et qui est prêt à parcourir le monde entier pour mettre fin à ces atrocités. Il se rendra sur leurs bases stratégiques ... les combattra sur leur propre terrain ... les détruira ... et sauvera les enfants enlevés. Rien ne viendra ... ne pourra même ... l'en empêcher.

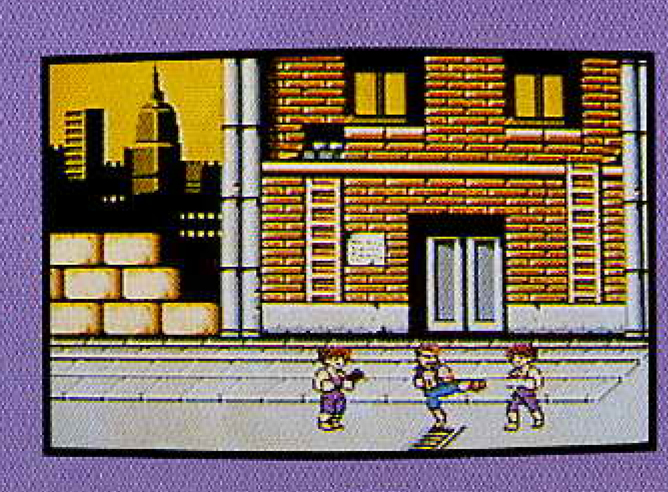


Ces maléfiques trafiquants de drogue feraient bien de se méfier. Ils vont avoir à faire à "Wrath of the Black Manta" (la colère de la Mante Noire)...

Double Dragon

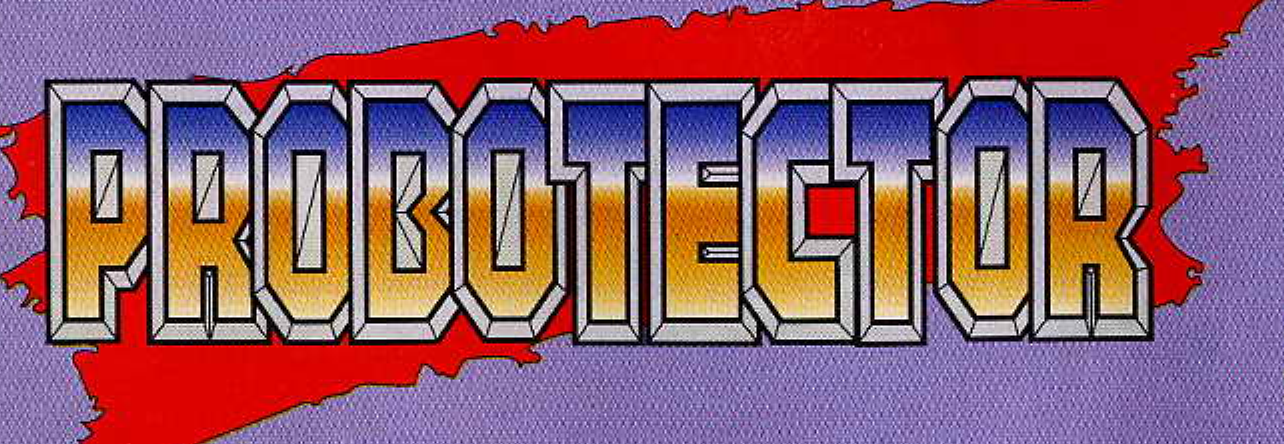
Dans un des numéros précédents, nous vous avons présenté "Double Dragon II" où Jimmy et Billy Lee étaient confrontés aux guerriers Black Shadow. Dans "Double Dragon I", c'est au gang plus jeune des Black Warriors qu'ils doivent se frotter. Dans la première aventure ("Double Dragon I"), l'action est tout aussi frénétique, les ennemis aussi féroces et Billy presque aussi expérimenté que dans la seconde.



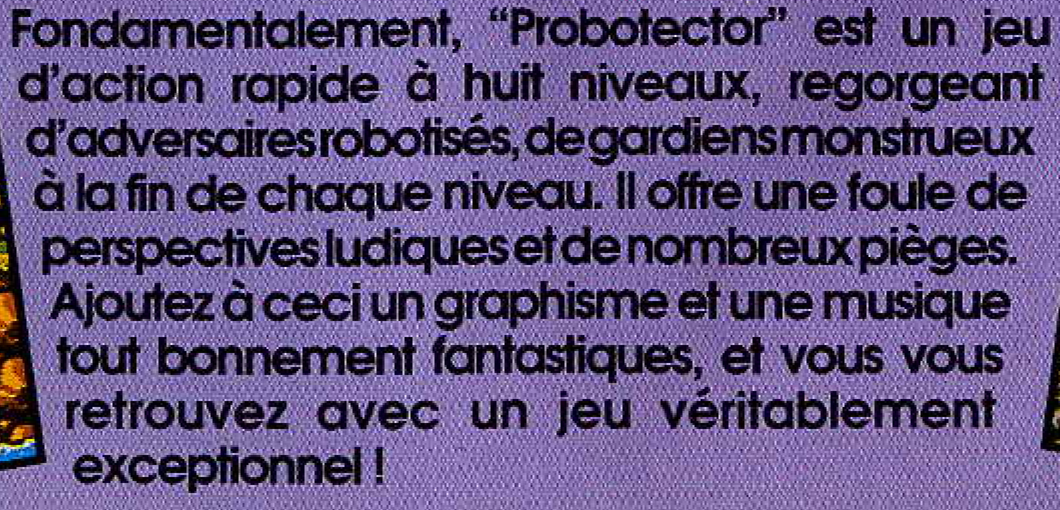




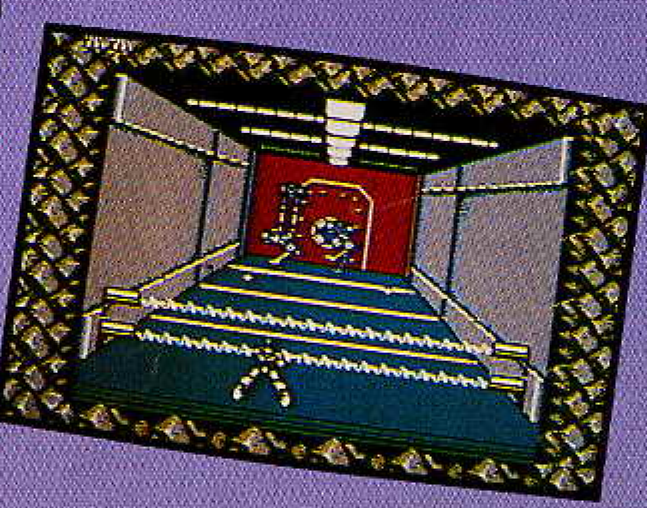
Cependant, "Double Dragon I" reste nettement différent de sa suite "Double Dragon II" : 7 niveaux distincts, des mouvements variés et une option de jeu à deux, dans laquelle vous pouvez vous confronter à toute une variété de personnages. Le prochain numéro vous présentera une étude complète des deux jeux, autrement dit un double régal "Double Dragon" !



"Probotector", adaptation classique du jeu d'arcade "Contra", devrait très bientôt rejoindre votre Nintendo Entertainment System, grâce à Konami. Il s'agit d'un nouveau jeu d'action que deux joueurs peuvent pratiquer simultanément - qui a osé prétendre que les jeux vidéo n'allaient pas de pair ? !!



Fondamentalement, "Probotector" est un jeu d'action rapide à huit niveaux, regorgeant d'adversaires robotisés, de gardiens monstrueux à la fin de chaque niveau. Il offre une foule de perspectives ludiques et de nombreux pièges. Ajoutez à ceci un graphisme et une musique tout bonnement fantastiques, et vous vous retrouvez avec un jeu véritablement exceptionnel !



Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cedex,
France.

Boîte aux Lettres

UNE PASSION CONTAGIEUSE

Je suis un passionné des jeux Nintendo et j'attends avec impatience ton magazine.
Dans peu de temps j'espère avoir "Zelda II". Cette cassette sera dans le Top 5, j'en suis sûr car elle fait un tabac.

Je voulais te dire que le 27 avril mon petit frère Ivan est né. Tu verras, j'en ferai un as des jeux Nintendo. En plus, quand je joue, il me regarde sans se lasser.

Au revoir Mario,
Anthony - Arthez de Béarn (F)

Cher Anthony, "Link" est en effet un titre qui marche bien, mais d'autres nouveautés seront aussi en compétition dans le prochain Top 5, par exemple : "Batman", "Skate or Die" ou "Fester's Quest". J'en profite pour rappeler à tous les membres du Club Nintendo que Luigi attend vos votes pour pouvoir établir le hit-parade des jeux. Toute l'équipe du Club souhaite la bienvenue à Ivan dans le monde Nintendo bien qu'il soit encore un peu jeune pour être un membre actif. Mais je pense qu'il a bien de la chance d'avoir un grand frère qui lui fait déjà profiter de sa console.
A bientôt Mario

NINTENDO C'EST AUSSI POUR LES MAMANS!

J'ai 37 ans et je suis la maman de deux fillettes de 11 et 8 ans. Malgré mon âge et mon statut parental, il m'arrive de plus en plus fréquemment de piquer la console de mes filles et de jouer avec "Zelda" (ma préférée). Inutile de vous dire que Marion et Camille ne sont pas toujours d'accord, mais dans l'ensemble toute la famille participe au jeu, même le papa. Je crois cependant qu'il nous faudra envisager l'achat d'une deuxième console pour les enfants!!!

Bien Amicalement
Patricia - Carcassonne (F)

Toutes mes félicitations pour tes jeux, j'en ai 7 pour le moment et j'espère bientôt en avoir 8. Maman aussi fait partie des Nintendomaniaques. Elle aime surtout "Super Mario Bros" et "Zelda", moi aussi avec en plus "Pro-Wrestling".

J'ai deux voeux à faire : la sortie de "Super Mario Bros 3" et la parution mensuelle du magazine, maman préfèrerait tous les quinze jours car c'est la seule chose que je lise volontiers.

A bientôt Bruno T. - Argenteuil (F)

Chères mamans qui vous lancez dans l'aventure Nintendo, bravo! C'est une excellente idée que d'aller voir de près tous ces jeux qui passionnent vos enfants. Entrez dans leur univers et vous aurez l'impression d'avoir partagé quelque chose d'important avec eux, allant du fou-rire au suspense! Je pense que vos enfants en seront les premiers ravis, sauf si vous mobilisez l'écran au point qu'ils doivent faire des pieds et des mains pour gagner leur tour de manette.

N'allez pas croire que la Nintendomanie ne concerne que les enfants ou les adolescents! De nombreux adultes sont de véritables accros, certains nous ont avoué passer toute leur soirée et parfois leur nuit sur un jeu qui les passionne. Ils décrochent facilement le téléphone pour m'appeler sur la ligne du SOS Nintendo mais je trouve qu'ils sont beaucoup plus paresseux pour prendre la plume!

Nintendo, c'est pour tous, alors amusez-vous bien! Mario

SUPER MARIO SUPER STAR!

Je m'appelle Grégory, j'ai dix ans et une console Nintendo de base qui est géniale. J'ai aussi une soeur, un chat Fifille et un poisson Link.

J'aime ma famille, mon chat, mon poisson, le Nintendo, toi et tes amis, les cadeaux, les lettres et les comiques. Je déteste les cigarettes, mentir, les sports violents, la solitude, les méchants et le mauvais caractère.

Merci pour les autocollants et le badge que tu m'as envoyés.

Est-ce que tu veux correspondre avec moi? et peux-tu me donner une photo dédicacée de toi?

Au revoir,
Grégory - Paris (F)

Cher Grégory, j'adore recevoir du courrier et je réponds à tous ceux qui m'écrivent, parfois avec un peu de retard je l'avoue car il nous arrive de crouler littéralement sous la masse de lettres qui nous parviennent. Mais on y arrive toujours!

Je suis très flatté que tu me demandes une photo dédicacée mais j'en connais un qui va encore se moquer de moi! Luigi dit que je commence à avoir la grosse tête avec tous les fans qui m'adorent. Il y a déjà des photos de moi dans le magazine, sur les autocollants et les badges alors il m'a fait comprendre qu'ici ce n'était pas le Festival de Cannes et qu'il ne fallait pas que je me prenne pour Sylvester Stallone. Il a un peu raison de râler car en réalité, nous sommes toute une équipe et sans mes amis je ne pourrais pas faire tout ce que je fais pour vous car ils m'aident beaucoup. C'est pour cela que j'ai tenu à vous en présenter certains dans le Magazine n°4.

A bientôt, Mario

UN CHOIX DIFFICILE!

Depuis que j'ai reçu ma console, je ne peux plus m'arrêter de jouer, c'est si passionnant! Je trouve votre Club très bien organisé, le SOS Nintendo accueillant et votre journal super génial...
Dans votre journal il faudrait mettre plus de précisions sur les tous derniers jeux car ils sont tellement géniaux qu'il m'est difficile de faire un choix.

Amicalement Fabien T. - Sablé sur Sarthe (F)

Cher Fabien, tes félicitations nous vont droit au coeur. En ce qui concerne la rubrique "nouveautés" du magazine, tu as dû remarquer que nous présentions brièvement les nouveautés avant qu'elles ne sortent, juste pour vous mettre l'eau à la bouche et vous donner un petit aperçu de ce qui vous attend. Puis, au moment de la sortie des nouveaux jeux, nous en donnons une description beaucoup plus détaillée dans le magazine. Par ailleurs tu as dû remarquer que notre magazine s'étoffait. Nous avons intégré une rubrique spéciale qui porte sur des titres qui viennent de sortir ou qui vont sortir très prochainement. D'autre part, étant donné le nombre de titres qui s'annoncent, la rubrique "nouveautés" ne peut aller qu'en se développant.

Mario

CHECK-UP DE LA RENTREE!

Côté garde-robe: Pour vous faire reconnaître, n'hésitez pas à porter les T-shirts, casquettes ou badges que vous avez gagnés en participant à des concours Nintendo.

Votre cartable: Glissez un Game Boy entre le livre de géographie et le cahier de maths. Mais attendez la récré ou la cantine pour le sortir. Attention aux heures de colle si vous jouez lorsque votre professeur a le dos tourné.

Français: Ecrivez-nous sans faute, et sans faute (d'orthographe)! Prenez l'habitude d'écrire lisiblement vos nom et adresse pour que nous puissions vous répondre. Lisez régulièrement le magazine du Club Nintendo.

Anglais: Pour progresser, ne vous servez pas des lexiques de traduction pour des jeux tels que "Simon's Quest" ou "The Adventure of Link - Zelda II" et faites travailler votre mémoire.

Maths: Surpassez-vous et envoyez-nous un super score que nous publierons dans la rubrique "Meilleurs Scores".

Géométrie: Entraînez-vous à Tétris!

Physique: Si vous voulez vraiment assister à de belles expériences explosives, lancez-vous plutôt dans "Robowarrior".

Sciences Naturelles: Si la tortue est au programme, vous allez découvrir qu'elles ne sont pas toutes apparentées à nos Tortues Ninja!

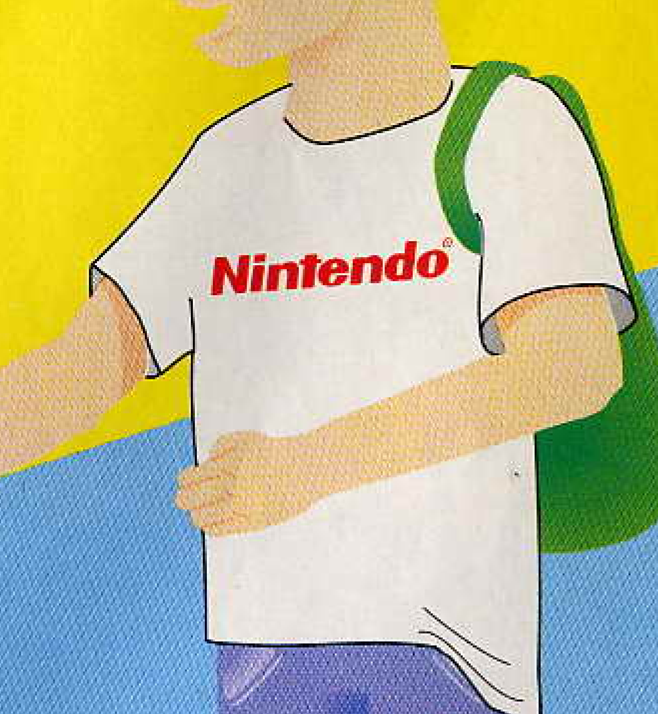
Economie: Apprenez à gérer votre budget. Rognez sur les chewing gums pour pouvoir vous offrir une super cassette Nintendo.

Mécanique: N'allez pas démonter vos consoles, appelez plutôt notre Service Après-Vente en cas de problème.

Histoire/Géo: Les batailles navales de la Seconde Guerre Mondiale n'auront plus de secret pour vous lorsque sortira "Silent Service".

Education Physique: Pour les abonnés aux dispenses de sport, exercez-vous à "Lee Trevino's Fighting Golf", "Double Dribble", "Track and Field II" et tous les autres jeux de la série sport, vous en connaîtrez au moins les règles.

Travaux Manuels: Continuez à nous envoyer de superbes dessins. Les murs des bureaux en sont tapissés.





Un dernier conseil à tous les Nintendomaniaques: une fois vos devoirs terminés, jetez-vous sur votre console si vous ne voulez pas être dépassés par toutes les nouveautés qui vous attendent.

Bonne année scolaire à tous!

MARIO et LUIGI


Fêtez Noël en avance avec
Nintendo®
FAXANADU TM
START CONTINUE
TM AND © 1988 HUDSON SOFT
UNDER LICENSE FROM FALCOM
LICENSED TO NINTENDO
1P 225
P-2 HI 10840
TIME 197 1P 10840
ROAD
Sidewinder
15:39
Wipeout
28:52
B-TYPE
LINES-001
TOP 011173
STATISTICS
LEVEL 08
HEIGHT 0
PUSH START
© 1989 Nintendo
A-TYPE
LINES-012
TOP 010000
SCORE 001798
NEXT
LEVEL 01
忍 法 帳
Art of THE SHADOW
Art of THE SHADOW
Art of THE FIRE RING
Art of GROUND FIRE
Art of MISSILES
Push start button
WRATH OF THE BLACK MANTA TM
PUSH START BUTTON
3700
2
GAME PAUSED
KONAMI®
PROBOTECTOR
PLAY SELECT
1 PLAYER
2 PLAYERS
TM AND © 1990
KONAMI INDUSTRY CO.,LTD.
LICENSED BY NINTENDO.